Infernalia

C. Alwar

Infernalia

C. Alwar

"Gloria y loor a ti, Satán, en las alturas
Del cielo donde reinas y en las profundidades
Del infierno en que sueñas, vencido y silencioso.
Haz que mi alma, bajo el Arbol de la Ciencia,
Cerca de ti repose, cuando, sobre tu frente,
Como una iglesia nueva sus ramajes se expandan"

C. Baudelaire

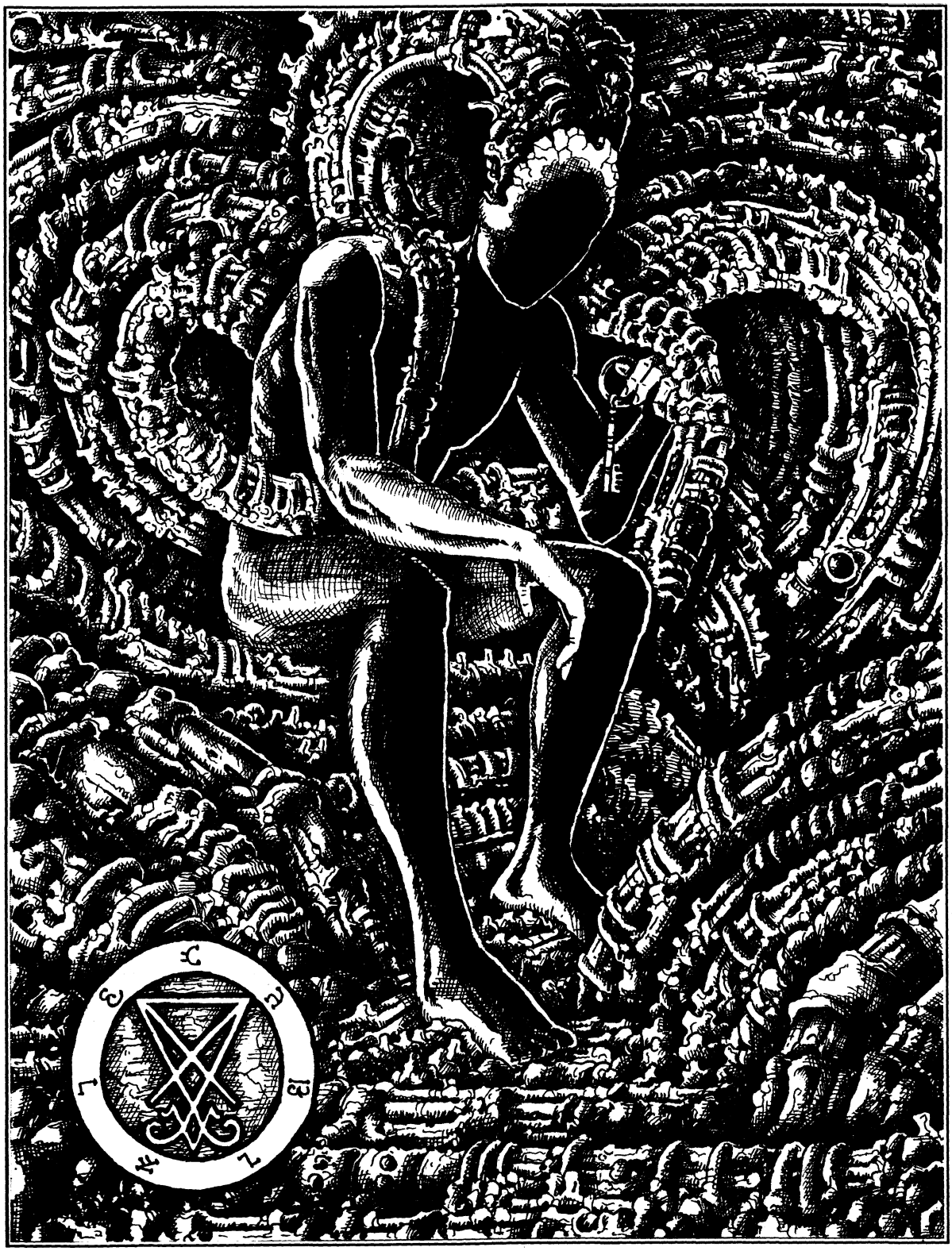
Ilustraciones, introducción, investigación, traducciones y edición por:

Camilo Alvarez Restrepo

Ilustraciones sujetas a derechos de autor ©.

Prohibida cualquier reproducción con fines lucrativos de las mismas sin el permiso expreso del ilustrador

2016-2025. Marinilla/Antioquia - Colombia



Lucifer, Lucifero, Lux Ferre, Portador de luz. Helel, luminosa estrella de la mañana, primero de los onironautas, viajero vagabundo de mares ignotos. Eósforo, Hijo de Aurora y Céfalo. El magno misterio, inclasificable en su perpetua rebelión.

Introducción

"está usted cayendo en el error, tan frecuente, de reducir el mundo espiritual a lo sumamente bueno; pero lo sumamente perverso necesariamente forma parte de él. El hombre meramente carnal, sensual, no tiene mayores posibilidades de convertirse en un gran pecador que en un gran santo. La mayoría de nosotros no somos más que criaturas indiferentes y confusas; pasamos por el mundo sin darnos cuenta del significado y el sentido oculto de las cosas y, en consecuencia, nuestra maldad o nuestra bondad son más bien de segunda categoría, insignificantes"

A. Machen

La realidad universal, cual infinito y primordial mar de *posibilidades, resulta* estáticamente perpetua en su permutabilidad, misteriosa e incomprensible en su constante fluir, amorfa y multiforme en su perpetuo devenir, misteriosa, inexplicable. La realidad del hombre en comparación, no es más que un insignificante barrizal de descripciones, de elaboradas representaciones fonéticas de formas y figuras. Y las descripciones, así como sus representaciones fonéticas, más que ser un fiel reflejo de aquello que simbolizan, son las cadenas que atan nuestra percepción, y por ende, nuestra "divinidad" a esta cómoda y dorada jaula llamada humanidad, donde todo cuanto se halla bajo el cielo, y sobre los avernos ha sido comprendido ciega y cabalmente.

Buscamos a tientas verdades que nos otorguen un espacio en la existencia, verdades que den un misericordioso sentido a este terrible vacío que intuimos en ella. Buscamos utopías y paraísos sin darnos cuenta de lo evidente, que ya hemos creado nuestro propio paraíso artificial, un Edén colorido y apabullante, repleto de comodidad y auto indulgencia que, de una u otra forma, nos ha dado la excusa perfecta para escondernos del universo, para escapar de una realidad que, a estas alturas de la novela humana, nos resultaría aterradora, imperiosamente devastadora y catastrófica para todos y cada uno de

nuestros fundamentos existenciales. Llamamos a nuestro particular Edén "sociedad", y a su libro sagrado "historia", somos dueños, dioses absolutos (y absolutistas) de nuestra ínfima celda, y hemos extendido nuestros dominios a todo aquello que habite, se extienda, crezca o simplemente coexista bajo nuestros pretendidos "dominios".

Creemos y confiamos, "inconscientemente" en algunos casos, tanto en la ciencia como en el misticismo, dado no solo ese carácter netamente críptico que poseen, y que las hace ramas de la sabiduría inaccesibles para quien solo busca la comodidad de una existencia ignorante, fugaz e inerme, sino también por su imperturbable certeza hermenéutica, que pretende explicar sin vergüenza alguna todo aquello que resulta inexplicable para el hombre del común, puesto que no hay nada más cómodo para el hombre del común que aspirar a formar digna parte de un colectivo social exitoso en su búsqueda de la verdad, sin participar activamente de dicha búsqueda. Pero resulta evidente para el iniciado, o para el intuitivo, que ambas corrientes del pensamiento no son más que puertas abiertas a ese mar infinito de posibilidades que la realidad humana niega tajantemente. Allí donde la física clásica ve un átomo indivisible, perpetuo e inmutable, la física cuántica observa la mística de una partícula imprevisible, que entra y sale de la realidad aparentemente a "voluntad", una partícula inconstante e inmaterial. Y allí donde el misticismo antiguo ve entidades absolutas, inmutables en sus formas físicas, y fieles a su cuasi actoral representación del bien y del mal, la espiritualidad moderna, tan aparentemente prostituida en su carácter heterogéneo y comercial, vislumbra a ciegas, de una u otra forma, la pluralidad existencial de "entidades", de "energías", de existencias completamente ajenas a nuestra miopía ególatra para con el cosmos. "entidades" que, por su carácter transgresor e inhumano, han sido proscritas como "demonios" ponzoñosos y malignos, completamente foráneos a esa arquetípica "bondad" que pretendemos, en nuestra ciega mezquindad, representar en la tierra, como hijos de un dios riguroso, esquemático y poco imaginativo.

Demos un paso atrás de nosotros mismos, un paso atrás de nuestra estrecha visión mundana, de nuestra insignificante auto importancia, abandonemos por un segundo todo prejuicio, toda preconcepción de aquello que consideramos como "real", de aquello que nos enseñaron que era "lo real". El hallarnos a nosotros mismos, más que tranquilidad y sosiego, entraña el terrible y mórbido descubrimiento de sabernos huérfanos de un cosmos inclemente, ominoso, atroz en su falta de compasión, mas no de empatía. Entraña comprender que la "gran" historia humana, esa que consideramos verbo sagrado de nuestra existencia, resulta poco más que un compendio insigne y falaz de nuestro ponzoñoso avance por el universo, infinitesimal, absurdo. Hallarnos a nosotros mismos no entraña respuesta alguna, verdad alguna, mucho menos consuelo alguno que atenué nuestra imperiosa necesidad de ignorante sosiego.

Consideremos el pecado original como el origen de nuestra historia, y a su protagonista, Lucifer, como la oculta, o quizás, olvidada metáfora de nuestra propia "divinidad".

Dícese que en su perpetua soberbia, Lucifer, portador de la luz, la belleza y la sabiduría, pretendió usurpar, en complot con un numeroso grupo de ángeles, el trono de dios, y su infinita gnosis. Dícese que dicho acto acaeció en la inevitable caída en desgracia, en la punible existencia que deparaba a aquellos rebeldes a las entrañas de toda oscuridad, de todo dolor y toda maldad en eterna penitencia.

Sin embargo, reinterpretar simbolismos y alegorías (más aún cuando dichos simbolismos y alegorías no pasan de ser una promesa de castigo, más que un castigo mismo), es un libre derecho que nos otorgamos quienes aún gozamos de ese maravilloso y maleable "beneficio de la duda", tan necesario en un mundo comprensible y monótono como lo es el moderno. Comencemos pues por mandar a tierra esquemas y preconcepciones, dudemos de nuestro propio cielo confortable, y busquemos usurpar las verdades que dios guarda celosamente de sus rebeldes y ansiosos "hijos". Comencemos pues por la susodicha soberbia, gestora de tanto pretendido "desastre".

Ignorar la figura unipersonal y omnipotente de dios como el símbolo de un eterno yugo impuesto por el hombre en contra del mismo hombre podría resultar, incluso, hasta como una obviedad a estas alturas de la historia "racional"; "no hagas esto", "No hagas aquello" recaen hoy en día, mas como mordaces órdenes y autoritarismos, que como códigos conductuales o formalismos, anclados más al concepto de penitencia que al de libertad. Dios es, incluso para los pretendidos ateos, la inconsciente representación universal de la maquinaria visible de nuestra existencia, una mesiánica figura que no solo establece un orden racional, y una ilusión de seguridad a nuestro entorno social y existencial, sino que además, la impone.

Ignorar también la esencia del cosmos como una alquimia de dualidades que se complementan y se repelen en una perpetua danza energética, más que ignorancia, da cuenta de nuestra cobarde ceguera. Pretendemos una existencia puramente luminosa, racional, un anclaje que nos impida ser también, participes activos de la esencia oscura que exhorta a dar forma a lo luminoso. Nuestra idea de paraíso, de idílico edén, no es más que la de una existencia plana, confortable, repleta de contenido y sin embargo, carente de vacío. Nos apaciguan las barreras impuestas a lo innombrable, a lo ominoso, a esa inquietante y persistente sensación de saber que no todo es comprensible, que existen abismos insondables más allá de nuestros muros perceptuales.

Acorde a diversas escuelas de ocultismo y luciferismo contemporáneas, la inmersión en la oscuridad, tanto interior como omnipresente del universo, es la esencia primordial de la rebelión de los caídos. "Lucifer representa la antítesis de la mentira demiurgica, y es la potencia, acorde a los mitos, encargada de otorgar a la humanidad la fruta del árbol de Daath (o árbol del conocimiento), y de darles la oportunidad de dar la espalda a ese dios tirano de un cosmos material y estático, para así recorrer las sendas en pro de la auto divinidad y la libertad. Lucifer es, dentro de este contexto, una suerte de Prometeo anti cósmico, que brinda el olvidado fuego de los dioses (o "La llama negra") a aquellos que

mediante su propia naturaleza espiritual sean capaces de comprenderla, guiándoles por los ocultos senderos de la acausalidad y el poder personal que existe más allá de las cadenas de nuestro finito y arcilloso ego"[1]

Comprendamos por tanto el acto de rebelión liderado por Lucifer como un salto al vacío, no cómo una usurpación ególatra de un poder aparentemente superior e incomprensible. Todo abandono voluntario del confort que nos brinda lo cotidiano implica un acercamiento a el más profundo temor innato en las entidades racionales; el temor a lo desconocido. Y todo intento de ahondar en las profundidades de la locura, más que ciega prepotencia o ansia de poder, conlleva, tarde o temprano a la comprensión de la nimiedad en que habitamos, ciegos e inválidos ante la magnanimidad de lo inexplicable.

Buscar activamente dicha comprensión de lo inexplicable implica sumergirse en el lado oscuro de la existencia, en el caos mismo que impera más allá de las fronteras de este pequeño orden establecido conocido como "Paraíso", inmutable en su áurea perfección luminosa, mas sin embargo engañoso en su modelo de "libertad" y "conocimiento".

Tomemos como ejemplo la consabida tendencia de la iglesia cristiana, "representante en tierra" de ese apabullante edén penitenciario, de condicionar la voluntad del hombre bajo yugos y parámetros preestablecidos de moralidad y conducta, de sometimiento e ignorancia a un concepto tan vacío de albedrío como lo es la "fe", para justificar el rechazo abierto a todo aquello que no represente o actué bajo los condicionamientos de dicha sumisión a lo incuestionable. Conocimientos tan esenciales como la filosofía, la ciencia, las artes liberales y hasta las artes mecánicas, imprescindibles para aquellos espíritus inquietos en busca de sabiduría, o por lo menos, de autoaprendizaje, se han visto mancillados una y otra vez, a lo largo de la historia humana, por el sectarismo ciego que ha imperado bajo las postizas alas de una verdad irrefutable, beligerantemente disfrazada de bondad y altruismo.

---

1 Templo de la luz negra. Corriente 2.18

Que no nos extrañe por lo tanto, que tanto Lucifer, como aquellos ángeles que manifestaron su inconformismo ante tal sumisión al rebelarse, más que representar el arquetípico paradigma de una maldad mezquina y arrogante, que busca satisfacer únicamente su vanidad y ansias de poder, puedan verse más como figuras Prometeicas, exploradoras y tutoras de todo saber que, a razón de estar constantemente cuestionando todo orden establecido, hayan sido relegadas al carácter de "prohibidas", e incluso de "malignas" y "prejuiciosas", punibles con castigos tan severos como la muerte misma, como bien nos lo demostró a sangre y fuego la santa inquisición.

Dicho lo anterior, sépase que, más que justificación mesiánica, o idolatría religiosa, es el simple impulso creativo el que da pie al presente tomo, es la necesidad de auto transformación mediante la creación, y no la sumisión completa a la norma de lo creado y lo establecido. Pues en el cuestionarnos a nosotros mismos y a nuestro entorno subyace quizás, nuestro último remanente de "libertad".

En este primer tomo se abarcan las anotaciones originales de las clavículas de Salomón respecto a la invocación de los espíritus y los pasos rituales a seguir, extraídos de la traducción hecha por Mac Gregor Mathers para la Golden Dawn. Esta versión de la Goetia contiene un marcado tinte cristiano, por ende no resultara extraño ver invocaciones en nombre de Jehová y referencias a ese "dios todopoderoso" tan familiar a la cultura occidental. No sería hasta finales del siglo 20 cuando se implementarían los conocimientos heredados del Goetia a una tradición netamente Luciferista, de muchas maneras no tan apegada a los canones religiosos y a la superstición cristiana.

Valga la pena aclarar que todo cuanto aquí se expone no pretende rendir cuentas de comportamiento sectario alguno, ni adherirse a religión existente, causa ideológica, o movimiento social o político de ninguna índole. Solo es, muy posiblemente, un desvarío insano de parte de una insigne entidad más que puebla este vasto mar de misterios. Una catarsis ilustrada para quienes perciben en la palabra la sujeción a nuestro mausoleo

histórico, para quienes anhelan "lo imposible" a sabiendas de que quizás sabemos demasiado de "lo posible". Para simples espectadores que, vislumbrando infiernos, sin necesariamente vivirlos a profundidad, buscan los suyos propios, para quienes intuyen que ninguna odisea equipara en éxtasis, locura y deleite primigenio, a la de vislumbrar las mismísimas bocas insaciables de los avernos.

Toda interpretación queda a su libre albedrio, asuma usted la lectura como simple curiosidad académica, otórguele, o inhíbale toda la importancia que desee. No existirá ninguna diferencia.

"Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate"[2]

Historia

Para comprender la procedencia original del particular aspecto de la demonología que nos atañe en este "bestiario" ilustrado es necesario comprender primero su origen, tanto lingüístico como bibliográfico. La procedencia de la palabra "Goetia" o "Goecia" (γοητεία), que de entrada se nos antoja ricamente sonora y llamativa, es rastreable a la antigua Grecia, y significa "encantamiento", "seducción", "simpatía", "magia", y, en contados casos, "engaño". Platón se refería a ella como la fuerza, o esencia innata de cada ser viviente, y ponía en seria duda sus facultades como arte mágica, o vía de comunicación con los espíritus, de allí que fuese catalogada en parte como engaño, así como el materialista puro se decanta por una percepción terrenal de los acontecimientos naturales y universales en favor de una existencia explicable y racional. Los poetas sin embargo, veían en la goetia la expresión por excelencia de las leyes de atracción / repulsión presente entre los seres vivientes, las deidades, los espíritus y la naturaleza misma. Dicha simpatía relacional era aprovechable en tanto podía accederse al conocimiento de las horas y los tiempos planetarios, las propiedades de las plantas, piedras y metales, aromas, colores y

2 "¡Perded toda esperanza los que entráis!" Dante Alighieri, Infierno, Canto III, sentencia 7-9.

percepciones necesarias para entrar en contacto con entidades elementales, mas sin embargo, la esencia de la goetia misma entraba en función en la capacidad de fomentar la amistad, o generar la antipatía de dichas entidades. Acorde a Plotino, filósofo neoplatónico, la magia implícita en el arte del goetia no afectaba en modo alguno la parte racional de quien la practicaba, más si la psique, o la parte irracional de los "daemones" que caían bajo sus efectos. Posteriormente, con la llegada del cristianismo y su paulatina conquista social, el arte de la goetia, al no poder ser erradicado de raíz, fue relegado, al igual que mucha de la sabiduría considerada como pagana, al abstracto terreno de lo demoniaco, de lo puerilmente maligno en términos de su "inconveniencia" monoteísta.

Siglos después de la colonización cultural cristiana, cuando la goetia no pasaba de ser más que un fantasioso cuento de terror dentro del imaginario popular, permeado ya de infantilismo existencial, superchería teológica y supersticiosa "sabiduría", comenzarían a fraguarse los primeros grimorios y tratados demonológicos como excusa para demostrar no solo la existencia, sino también los peligros "reales" que representaba para la fe cristiana la existencia del adversario divino, y que, en manos de peligrosos y ególatras inquisidores, se convirtieron en un arma indispensable para la persecución y exterminación, o, en muchos casos, absorción, tergiversación y asimilación de todo aquello que fuese considerado como peligroso a juicio de aquellos hombres de fe, ansiosos de implantar sus mezquinas "verdades" en la conciencia colectiva.

Quizás el más vil (así como el más afamado) compendio sobre brujería y satanismo, el "Malleus Maleficarum" o "Martillo de las Brujas", fue escrito por los teólogos europeos Heinrich Kramer y Jakob Sprenger hacia 1485, en los años inmediatamente posteriores a la implementación oficial de la inquisición por parte del papa Inocencio XIII, mediante su bula "Summis desiderantes affectibus", la cual ponía de manifiesto la creencia en la magia, la brujería, e inclusive la astrología y la medicina ancestral (que comprendía el conocimiento y las propiedades curativas de las plantas y la naturaleza) como la más baja

de las herejías, punible, a partir de este fatídico punto de la historia, con la misma muerte, acto que dejo esta retrograda, y oscura etapa de la humanidad, más que como un capítulo de historia, una muestra de la peligrosidad generada por la histeria colectiva.

Fue a raíz de esta masificación supersticiosa que comenzaron a fraguarse grimorios y compendios de magia negra, brujería y satanismo como si fuesen pan de cada día, hasta alcanzar, así fuese en el inconsciente colectivo, un estatus casi que de camuflada contra cultura, ya que, si bien exhibían todos de manifiesto aquella aversión social por lo místico, tan propia de la formativa cristiana, se comenzaba a intuir en muchos casos, que bajo sus páginas aguardaba una exaltación oculta por aquellos saberes ignotos, aparentemente relegados al olvido. Fue así como no solo pudo preservarse, sino también, expandirse y bifurcarse hasta nuestros días, el grimorio que dio pie a los tratados modernos de las artes del Goetia como conocimiento demonológico. Dicho compendio, el cual muchos asocian directa, y erróneamente al mítico rey Salomón, ya que, aun cuando se le menciona directamente en los textos como el inmediato poseedor y maestro de la sabiduría allí escrita, es altamente inverosímil que el texto haya sido escrito por su propia mano. La realidad es que la procedencia del grimorio (o "libro de hechicería") que contiene el Ars Goetia es totalmente anónima, y, como en muchos casos, pluralista, es decir que no existe realmente un autor único a quien se le adjudique su creación, sino más bien, un sumario de ellos trabajando, recopilando y en muchos casos, aportando datos, textos y en algunos casos, hasta teorías, hipótesis o prácticas y comprensiones más personales, como bien fue el caso del ya legendario Aleister Crowley.

Compilado a mediados del siglo 17 en base a escritos al menos dos siglos más antiguos, y conocido como "la clavícula menor de Salomón", "legemeton" o "clavicula salomonis regis" es un extenso grimorio que comprende de cinco tomos llamados "ars paulina", "ars almadel", "ars notoria", "ars theurgia goetia" y "ars goetia"

El primero de ellos, el "ars paulina", se divide en dos capítulos, uno dedicado a describir

en detalle los nombres y artes asociados a los 24 ángeles que rigen las 24 horas del día, y el segundo a describir los 360 espíritus que rigen los 360 grados de la rueda zodiacal. El "ars almadel" comprende de un solo segmento dedicado a instruir al mago en la creación de una tablilla de cera con la cual invocar a los espíritus de los ángeles mediante métodos de adivinación, El "ars notoria", que dicho sea de paso, comprende el texto más antiguo de todo el "legemeton", que contiene toda una serie de plegarias destinadas a otorgar al mago de una memoria eidética, y del poder del aprendizaje instantáneo requerido en las artes mágicas. El "ars theurgia goetia" derivado de la "esteganographia" de Thritemius, y modificado a lo largo de las épocas en que fue recopilada la "clavícula menor de Salomón" tanto por intermisión de quienes añadieron dicho texto como de malinterpretaciones y manuscritos mal elaborados que dieron, en última instancia, forma a esta porción del grimorio, que comprende la invocación de diversos espíritus asociados a los cuatro emperadores que rigen los puntos cardinales, así como a otros espíritus inferiores. Y por último, el "ars goetia", que es el texto que nos incumbe directamente en este compendio, y que describe las apariencias, habilidades, sellos y nombres de los espíritus "maléficos" pertenecientes a aquellos ángeles exiliados que siguieron a Lucifer en su exilio del paraíso.

Historiadores en la materia plantean la hipótesis de que este texto en específico, el "ars goetia", bien puede atribuírsele al "Seudomonarchya Daemonum" de Johann Weyer, puesto que en sus páginas ni se cita, ni se hace referencia alguna a los demás textos que comprenden el "Legemeton", lo cual bien podría ser indicación de que este último tomo prestado del texto indicado, y no de la otra manera, aunque como todo en la historia, la hipótesis no prevé de la verdad que podrían haber brindado los hechos. Lo que sí se puede notar es que entre un texto y otro, el orden de los espíritus ha sido trastocado, se añadieron además 4 espíritus no existentes en el "Seudomonarchya" y se omitió uno de ellos, llamado "Pfrulas". La omisión de este último espíritu también puede notarse en la traducción parcial del "pseudomonarchya" que Reginald Scott hace en su texto "el

descubrimiento de la brujería", lo cual, de una u otra forma implica que el mismísimo "ars goetia" se basó más en la traducción del señor Scott que en el texto original de Weyer, lo cual podría indicar que su creación no data de una época previa a 1570. Puede también inferirse mediante comparación concienzuda, que el ars goetia bebió igualmente de la obra del célebre místico Heinrich Cornelius Agrippa, en específico de su trilogía "De Occulta Philosophia", así como del heptameron de Pietro d'Abano y el calendario mágico.

En una posterior edición realizada por Thomas Rudd del grimorio completo, esta porción del mismo fue rebautizada como "liber maloruum spiritum seu goetia" y tanto los demonios como sus sellos se asociaron en un numero semejante al de los ángeles regentes en el "shemhamphorash" (72), no solo para indicar la contraparte de los mismos, sino también, muy posiblemente para simbolizar la dualidad inherente a la esencia de un misticismo más espiritual que netamente supersticioso. Como dato curioso, se sabe que los nombres angelicales fueron extraídos de un antiguo manuscrito asociado a Blaise de Vigenere, también usado por MacGregor Mathers en sus trabajos para la orden hermética de la Golden Dawn, también que Rudd pudo haber basado su versión en un ya extraviado manuscrito de Thritemius su porción del Ars Goetia, curiosamente, Thritemius fue maestro de Agrippa, quien a su vez enseño a Weyer sus conocimientos, con lo cual se da cuenta de la espiral existencial marcada por un conocimiento específico como el que aquí se enseña.

Seria esta última versión del trabajo la que posteriormente tradujese MacGregor Mathers para la Golden dawn, y el mismísimo Alesteir Crowley quien la publicase bajo el nombre "El libro del Goetia del rey Salomon", añadiendo el mismo invocaciones nunca publicadas en ediciones previas, así como ensayos personales explicando y describiendo la práctica ritual allí involucrada como una exploración sicológica más que como un manual de invocación demoniaca, en el mas mítico sentido de la palabra. Igualmente, sería la

influencia del mismo Crowley la que de muchas maneras influenciaría inmensamente la tradición luciferista moderna, mezcla curiosa de budismo, hinduismo, anticristianismo, filosofía, música y hasta poesía que da pie a un intento de liberación de la psique colectiva, a un salto al vacío, a pretender usurpar los tronos de dios.

Ars Goetia

La clave menor del rey Salomon

Éstos son los poderosos Príncipes y Reyes que el Rey Salomón encerró en una botella de bronce junto con sus legiones, de los cuales Belial, Bileth, Asmoday y Gaap eran jefes. Es de notar que Salomón hizo esto por el orgullo de ellos, ya que nunca declaró otra causa. Cuando los, hubo encerrado y sellado la botella, los lanzó, por medio del poder divino, a un profundo lago o pozo en Babilonia. Los babilonios, queriendo ver tal cosa, buscaron en todo el lago, para romper el vaso, creyendo encontrar grandes tesoros, pero cuando lo hubieron roto salieron inmediatamente los espíritus con sus legiones y fueron restaurados a sus lugares anteriores, con excepción de Belial, que entró en cierta imagen, y daba respuesta a aquellos que le ofrecían sacrificios y adoraban esta imagen como su Dios.

Observaciones

Muy importante es la observación de la Luna para las operaciones. Los mejores días son cuando la Luna está en los días 2, 4, 6, 8, 10, 12 y 14 de su ascenso, como lo dijo Salomón. Ningún otro día es bueno para la operación. Los sellos de los 72 Reyes deben ser hechos en metales. Los de los Reyes en Sol (oro); los de los Marqueses en Luna (plata); los de los Duques en Venus (cobre); los de los Prelados en Júpiter (estaño) ; los de los Caballeros en Saturno (plomo) ; los de los Presidentes en Mercurio (mercurio) ; los de los Condes en Venus v Luna (cobre y plata) a partes iguales. Estos 72 Reyes están bajo el dominio de Amaimón, Corsón, Zimimay o Ziminair y Goap, que son los cuatro grandes Reyes que rigen en los cuatro puntos cardinales[3]: Este, Oeste, Norte y Sur, y no se les

3. Estos cuatro grandes Reyes son llamados usualmente Oriens o Uriens, 1'aimón o Paimonia, Aritón o Egin y Amaymón o Amaimón. Los rabinos frecuentemente les dan los nombres de Samael, Azazel, Azael y Mahazael

debe invocar excepto en grandes ocasiones; pero pueden ser invocados y ordenárseles enviar cualquier espíritu que está bajo su poder y gobierno, como se muestra en las siguientes Invocaciones y Conjuros.

Los Reyes pueden invocarse de las nueve de la mañana hasta el mediodía, y de las tres de la tarde hasta la puesta del sol; los Marqueses pueden invocarse desde las tres hasta las nueve de la noche, y desde las nueve hasta la salida del sol; los Duques desde la salida del sol hasta el mediodía en tiempo claro; los Prelados pueden ser invocados a cualquier hora del día; los Caballeros, desde la puesta hasta la salida del sol, o desde las cuatro de la tarde hasta el ocaso; los Presidentes pueden ser invocados a cualquier hora excepto en el crepúsculo de la noche, al menos que se invoque al rey bajo cuyo dominio se encuentra; los Condes, a cualquier hora del día, ya sea en los bosques o en lugares donde no haya gente ni ruidos..

Clasificación De Los 72 Espiritus De La Goetia

Sellos en oro. Reyes: 1, Bael; 9, Paimón; 13, Beleth; 20, Purson; 32, Asmoday; 45, Viné; 51, Balam; 61, Zagan; 68, Belial. **Sellos en cobre. Duques:** 2, Agares; 6 Valefor; 8, Barbatos; 11, Gusión; 15, Eligos; 16, Zeper; 18, Bathin; 19, Sallos; 23, Aim; 26, Buné; 28, Berith; 29, Astaroth; 41, Focalor; 42, Vepar; 47, Vual; 49, Crocell; 52, Alloces; 54, Murmur; 56, Gremory; 60, Vapula; 64, Haures; 67, Amdusias; 71, Dantalión. **Sellos en estaño. Príncipes Y Prelados:** 3, Vassago; 12, Sitri; 22, Ipos; 33, Gaap; 36, Stolas; 55, Orobas; 70, Seere. Sellos en plata. Marqueses: 4, Samigina; 7, Anión; 14, Leraje; 24, Naberius; 27, Ronové; 30, Forneus; 35, Marchosias; 37, Phenex; 43, Sabnock; 44, Shax; 59, Orias; 63, Andras; 65, Andrealphus; 66, Cimeies; 69, Decarabia. **Sellos en mercurio. Presidentes:** 5, Marbas; 10, Buer; 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas; 31, Foras; 33, Gaap; 39, Malphas; 48, Haagenti; 53, Caim; 57, Ose; 58, Amy; 61, Zagan; 62, Valac. **Sellos en cobre y plata a partes iguales. Condes:** 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas;

27, Ronové; 34, Furfur; 38, Alphas; 40, Raum; 45, Viné; 46, Bifrons; 72, Andromalius. **Sello en plomo. Caballeros:** 50, Furcas.

Nota: Se habrá observado que varios de los Espíritus arriba mencionados tienen dos títulos de rangos diferentes; por ejemplo, Viné (45) es Rey y Conde; Glasya-Labolas (25) es Presidente y Conde, etcétera. Príncipe y Prelado son términos que se pueden usar intercaladamente.

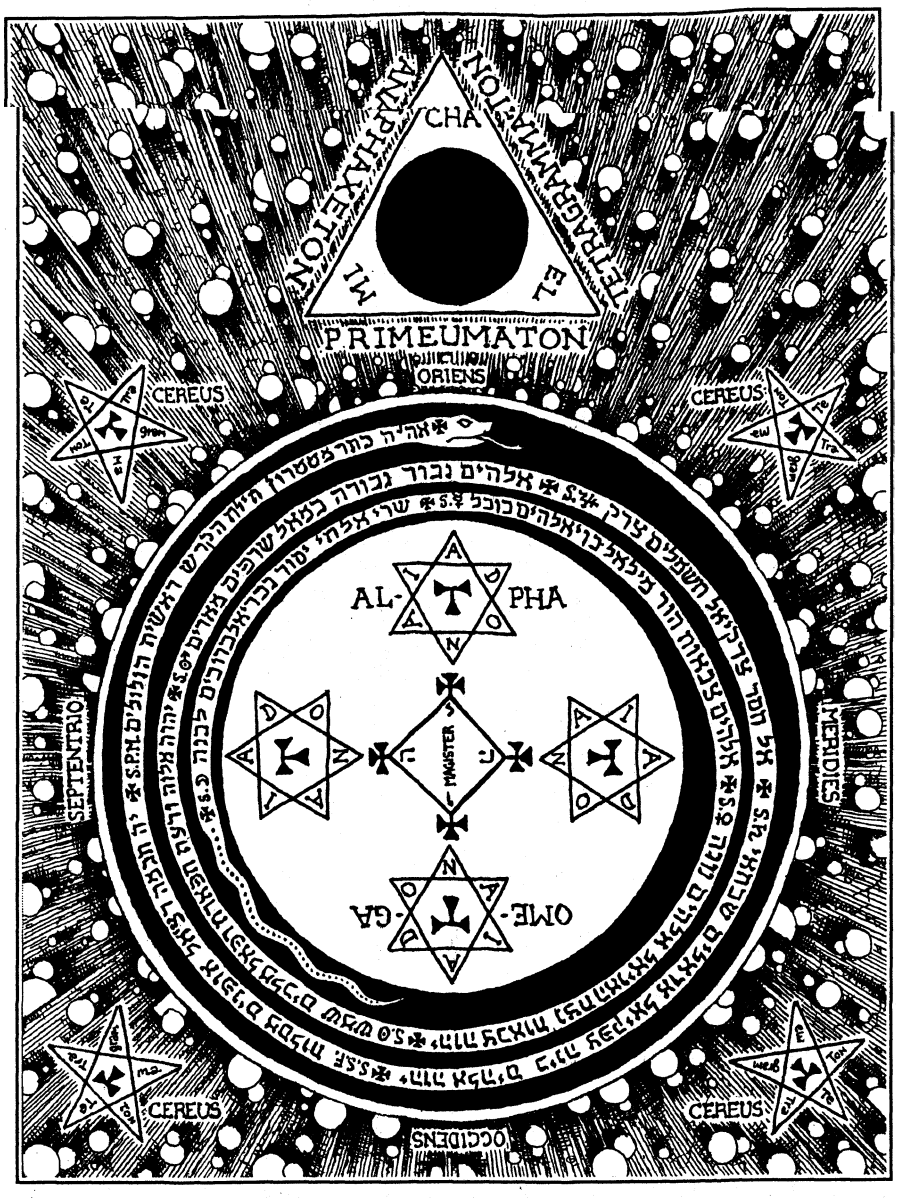
Probablemente los sellos de los Condes deberían hacerse de hierro, y los de los presidentes en una mezcla de cobre y plata o de plata y mercurio. El metal de uno de los planetas, Marte, está excluido de la lista. Los metales atribuidos a los planetas son: a Saturno, plomo; a Júpiter, estaño; a Marte, hierro; al Sol, oro; a Venus, cobre; a Mercurio, mercurio o una mezcla de dos metales; a la Luna, plata.

El Círculo Mágico

Ésta es la forma del Círculo Mágico del Rey Salomón, el cual hizo de tal manera que lo protegiera de los espíritus malignos. Este círculo mágico debe hacerse de 2.74 m. de diámetro, y los nombres divinos deben escribirse alrededor, comenzando por Ehyeh y terminando con Levanah, Luna.

Colores. El espacio entre los círculos exteriores y el interior, donde la serpiente se enrolla con los nombres divinos a lo largo de su cuerpo, es de un brillante color amarillo profundo. El cuadrado en el centro del círculo donde está escrita la palabra "Maestro" se debe llenar de rojo. Todos los nombres y letras están escritos en negro. En los hexagramas, los triángulos exteriores donde aparecen las letras A,D,O,N,A,I, se llenan con amarillo brillante; los centros, donde están las cruces en forma de T, en azul o verde. En los pentagramas fuera del círculo, los triángulos exteriores donde están escritas las sílabas Te-tra-gram-ma-ton se llenan con amarillo brillante y los centros con las cruces en

T, de rojo.[4]



4 La serpiente enroscada sólo se muestra en un códice privado y los nombres en hebreo en la mayoría de los casos están escritos en forma serpentina con el círculo doble. Es de recordar siempre que los nombres y el hebreo se escriben de derecha a izquierda, en lugar de izquierda a derecha como la mayoría de los idiomas europeos. Las pequeñas cruces de Malta están para marcar la separación de cada nombre. Los nombres son los de las Deidades, Ángeles y Arcángeles asignados por los Cabalistas a los primeros nueve Sefiroths o Emanaciones Divinas. En letras latinas van de la siguiente manera, comenzando desde la cabeza de la serpiente: + Ehyeh Kether Metatron Chaioth Ha-Qadesh Rashith Ha-Galgalim E.P.M. (Esfera del Primum Mobile) + Iah Chokmah Ratziel Auphanim Masloth E.E.F. (Esfera de las Estrellas Fijas, o E.Z., Esfera del Zodiaco) + Iehovah Elohim Binah Tzaphquiel Aralim Shabbathai E. (Esfera) de Saturno + El Chesed Tzadquiel Chaschmalim Tzedeq E. de Júpiter + Elohim Gibor Geburah Kamael Serafin Madim E. de Marte + Iehovah Eloah Va-Daat Tiphereth-Rafael Malakim Shemesh E. del Sol + Iehovah Tzabaoth Netzach Haniel Elohim Nogah E. de Venus + Elohim Tzabaoth Hod Michael Beni' Elohim Kokav E. de Mercurio + Shaddai El Chai Iesod Gabriel Querubín Levanah E. de la Luna +.

El Triángulo Mágico De Salomón

Ésta es la forma del Triángulo Mágico de Salomón, dentro del cual Salomón mandó a lós espíritus malignos. Debe ser hecho a 60 centímetros de distancia del Círculo Mágico y de 91.5 centímetros de diámetro. Se debe notar que el triángulo está orientado hacia el punto cardinal al que pertenece el Espíritu. La base del triángulo está cerca del Círculo y el ápex apuntando hacia el punto cardinal del Espíritu. Debe observarse la posición de la Luna antes de hacer la invocación siguiendo las reglas mencionadas. Anaphaxeton a veces está escrito Anapheneton.

(Colores. El Triángulo se dibuja en negro, el nombre de Michael en negro sobre fondo blanco; los tres nombres escritos fuera del triángulo en rojo; el círculo en el centro lleno totalmente en verde oscuro.)

El Hexagrama De Salomón

Ésta es la forma del Hexagrama de Salomón, cuya fi-gura debe ser hecha en pergamino de cabrito y usarlo en la falda de la vestidura blanca y cubrirlo con una tela fina de lino blanco y puro; se debe mostrar a los espíritus cuando aparezcan para obligarlos a tomar la forma humana y hacerlos obedecer.

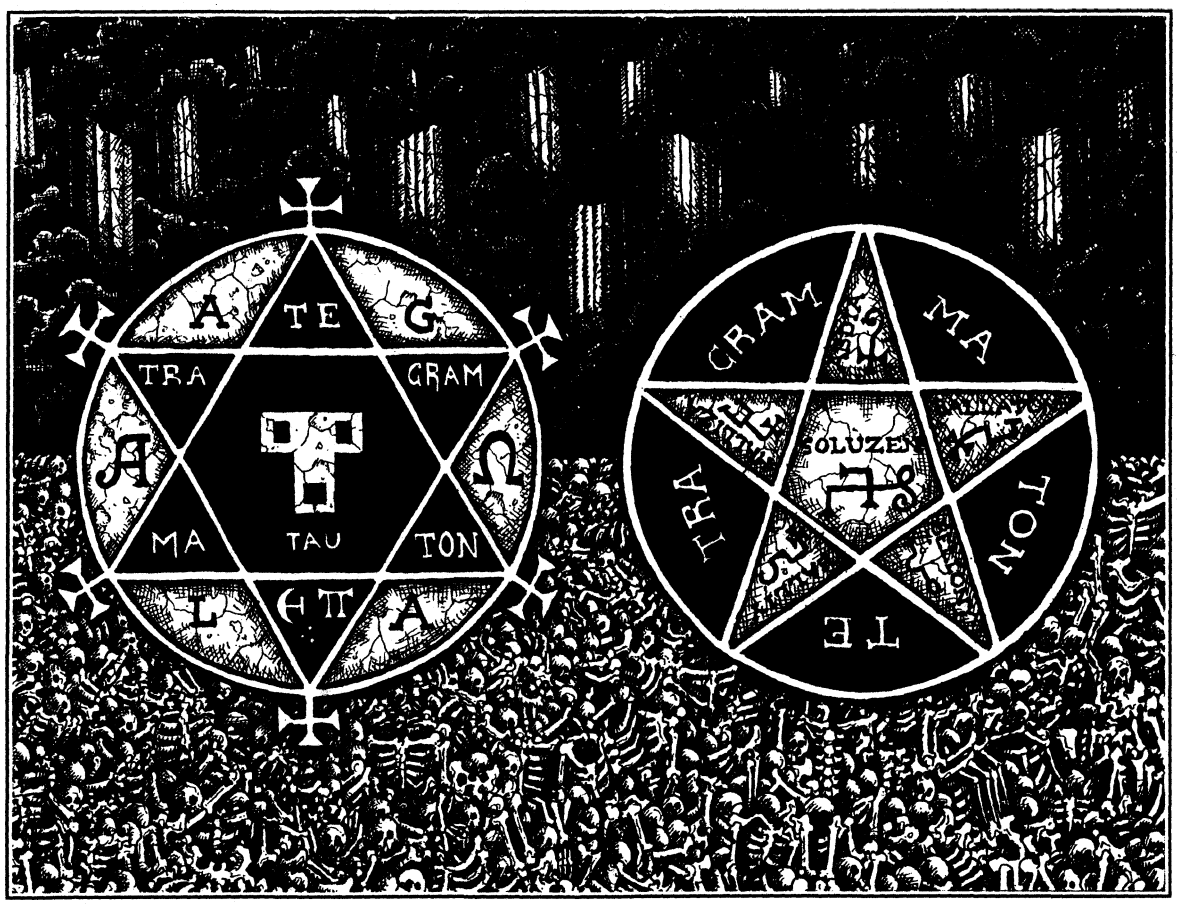
(Colores . El Círculo, el Hexágono y la cruz en T del centro se delinean en negro; las cruces de Malta son negras; los cinco triángulos exteriores, donde está escrito Te-tra-gram-maton, se llenan con amarillo brillante; la cruz en T del centro con rojo y los tres pequeños cuadrados con negro. El triángulo exterior inferior, donde está pintado el sello en negro, es blanco. Las palabras Te t ra gr amma to n y Ta u están en letras negras; Agla, con alfa y omega, en letras rojas.)

El Pentagrama De Salomón

Ésta es la forma del Pentagrama de Salomón, la figura del cual debe ser hecha en Sol o

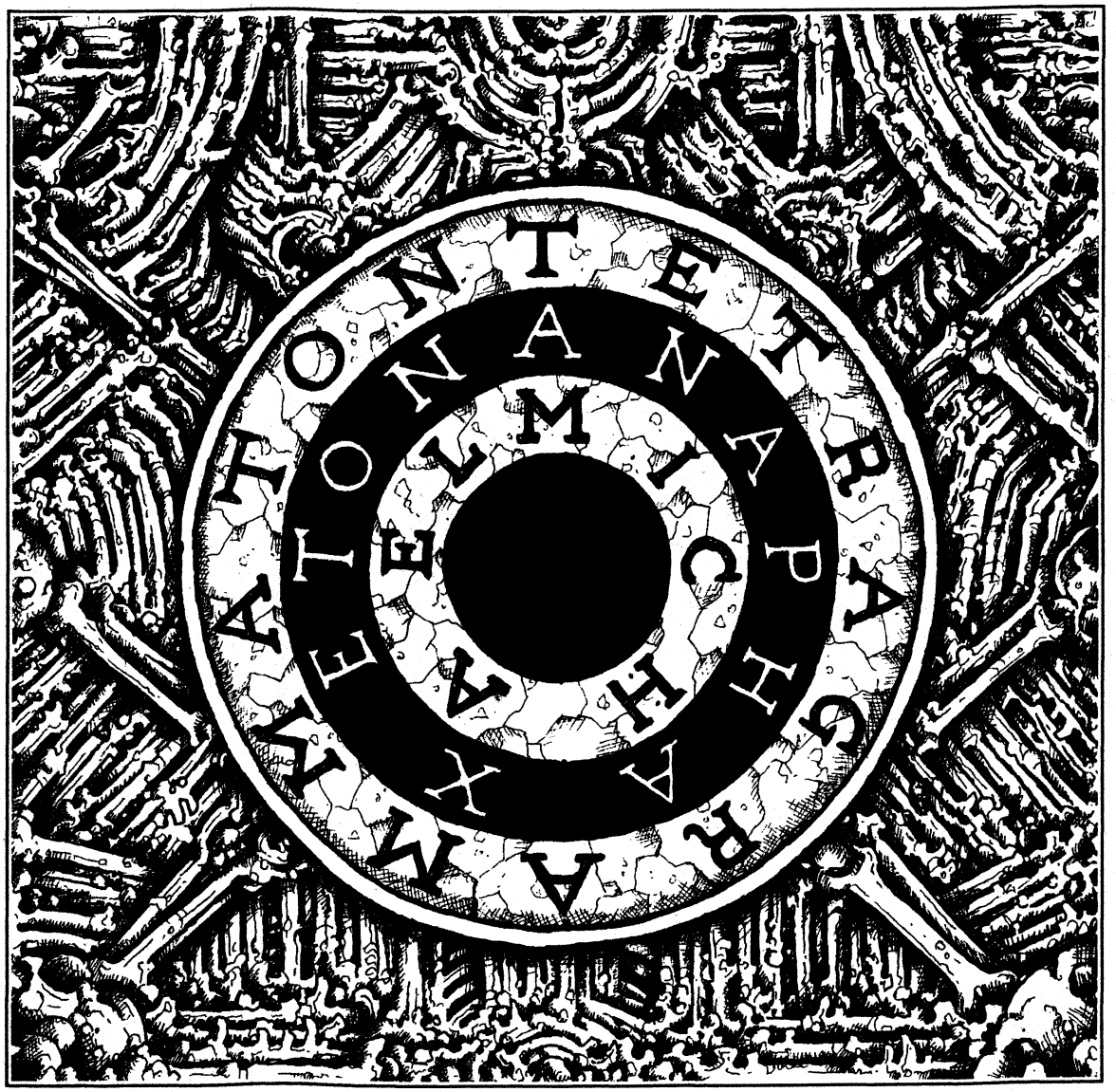
Luna (oro o plata) y usado sobre el pecho, con el sello del espíritu requerido sobre el otro lado. Es para proteger al operador de todo peligro y mandar a los espíritus.

(Colores. El Círculo y el Pentagrama se delinean en negro. Los sellos y nombres dentro del Pentagrama también van en negro. Tetragrammaton en letras rojas; el, fondo del centro del Pentagrama, donde está escrita la palabra Soluzen, en verde. Los ángulos externos del Pentagrama, donde están escritas las palabras Abdia, Ballatón, Halliza, etcétera, en azul.)



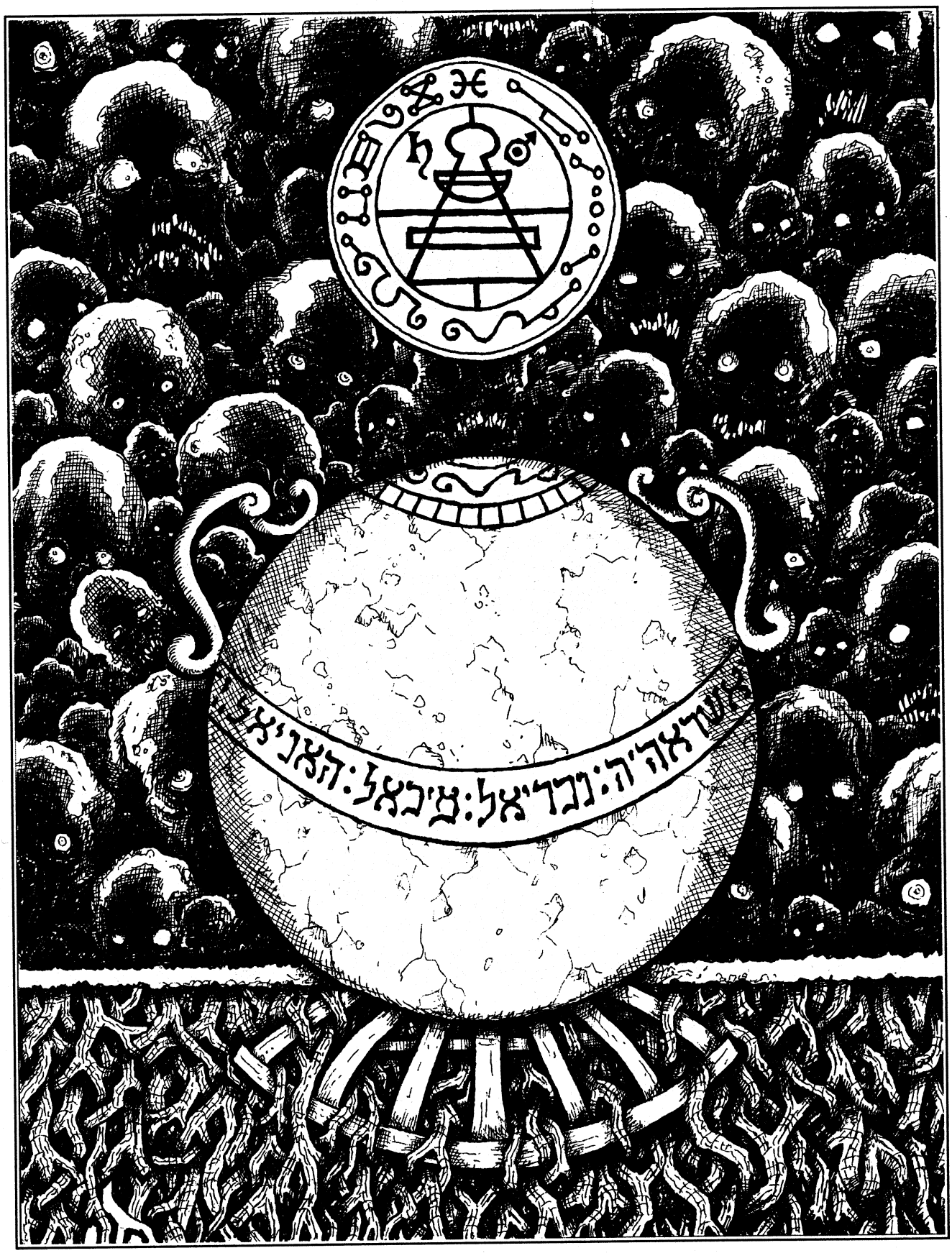
El Anillo O Disco Mágico De Salomón

Ésta es la forma del Anillo Mágico de Salomón, la figura del cual debe ser hecha de plata u oro. Se debe poner contra la cara del exorcista para preservarlo de la peste de los humos sulfurosos y el aliento llameante de los espíritus del mal. (Colores. Amarillo brillante. Letras en negro.)



La Botella de Bronce

Ésta es la forma de la Botella de Bronce donde el rey Salomón encerró a los Espíritus. Formas diferentes se dan en varios Códices. El sello de la ilustracion fue hecho de bronce para tapar la botella. La historia de los genios encerrados en la botella por el rey Salomón recuerda la historia de "El pescador y el genio" de Las Mil y Una Noches. En esta historia, sin embargo, sólo había un genio encerrado en una botella de bronce amarillo que estaba tapada con un sello de plomo. Este genio dijo al pescador que su nombre era Sakhr, o Sacar. (Colores: Bronce. Las letras negras sobre una banda roja.)


אשראהיה:נכריאל:עיכאל:האניאל

El Sello Secreto De Salomón

Ésta es la forma del Sello Secreto de Salomón con el que ordenó entrar a los genios con sus legiones en la botella de bronce. Este sello debe hacerlo alguien que esté limpio por dentro y por fuera, y que no haya tenido contacto con mujer alguna por el espacio de un mes, sino que haya rezado y ayunado pidiendo a Dios que haya perdonado todos sus pecados, etcétera.

Debe ser hecho en el día de Marte o de Saturno, (martes o sábado) en la noche a las 12; sobre pergamino virgen, con la sangre de un gallo negro que nunca haya engendrado. Debe notarse que la Luna de esta noche debe estar en creciente (que vaya de nueva hacia llena) y en el signo de Virgo. Cuando se haya terminado de hacer debe ser perfumado o incensado con alumbre, resinas secadas al sol, dátiles, cedro y áloes.

Valiéndose de este sello Salomón metió los espíritus en la botella de bronce y con el

mismo la selló; con él ganó el amor de todas las personas y venció en las batallas, ya que ni las armas ni el fuego podían tocarlo y herirlo. Este sello fue hecho también para tapar la botella como se dijo y evitar la salida de los espíritus.

Los Demás Requisitos Mágicos

Los demás requisitos mágicos son: un cetro, una espada, una mitra, un gorro, una túnica larga de lino blanco y otras ropas para tal propósito, como manteles de diferentes colores, etcétera. También un cíngulo o cinturón de piel de león de 3 pulgadas de ancho, con todos los nombres que se encuentran en la parte externa del círculo escritos a su alrededor; perfumes y un plato o recipiente para poner carbón encendido para quemar el incienso en el lugar asignado para las operaciones, aceites para ungir el templo y los ojos del operador, y agua limpia para bañarse. Habiendo hecho esto debe decirse, como dijo David: La Adoración En El Baño

"Tú me asperjarás con hisopo ¡oh Señor! y yo estaré limpio; Tú me lavarás, y yo estaré más blanco que la nieve".

Y al ponerse las vestimentas se dirá : Adoración Al Ponerse Las Vestiduras

"Por el misterio figurativo de estas vestiduras, me revisto con la armadura de la salvación en la fuerza del más Alto, Anchor; Amacor; Anides; Theodinias; Anitor; que el fin que deseo pueda llevarse a cabo por medio de tu fuerza, ¡oh Adonai!, a quien pertenecen el honor y la gloria por los siglos de los siglos. Amén".

Habiendo terminado esto se deben decir oraciones a Dios de acuerdo con el tipo de operación que se va a realizar, como lo ha ordenado Salomón.

El Conjuro Para Invocar Cualquiera De Los Espíritus

Yo te invoco y te conjuro, ¡oh espíritu N![5] y estando armado de poder por la Majestad

5 Nombre del espíritu pertinente

Suprema, yo te ordeno enérgicamente, por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes; por los Príncipes más Poderosos, Genios, Liachidae y Ministros 'de la Bóveda Tartárea; y por los Príncipes Jefes del Trono de Apología en la Novena Legión, yo te invoco, y por la invocación te conjuro. Y habiendo sido armado con el poder de la Suprema Majestad, yo te ordeno enérgicamente, por el que habló y fue hecho, y al que obedecen todas las criaturas; también, yo, que habiendo sido hecho a la imagen y semejanza de Dios, envestido de poder por Dios y creado de acuerdo a su voluntad, te exorciso por el poderoso nombre de Dios, EL, fuerte y poderoso, oh tú espíritu N ! Yo te ordeno, por el que habló su palabra y cuyo mandato fue cumplido, y por todos los nombres de Dios, y por los nombres Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh, Asher Ehyeh, Zabaoth, Elión, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor Dios Supremo; yo te exorciso y enérgicamente te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, que aparezcas ante mí, aquí ante este círculo, en forma humana agradable, sin ninguna deformidad o tortuosidad; y por este Nombre Inefable, Tetragrammaton Iehovah, el cual al ser escuchado los elementos son arrojados, el aire es sacudido, el mar se retira, el fuego se extingue, la tierra tiembla y todas las huestes celestiales, terrestres e infernales tiemblan juntas y son confundidas, te ordeno. Por lo tanto, ven, ¡oh espíritu N! sin tardanza, de cualquier parte del mundo donde puedas estar, y contesta racionalmente todas las preguntas que pueda hacerte. Ven, apacible, visible y afablemente, ahora y sin tardanza, manifestando lo que pueda desear. Ya que eres conjurado por el Dios Verdadero y Viviente, Helioren, por lo que acata mis mandatos y cúmplelos permaneciendo hasta el final, de acuerdo con mis intereses, hablando afablemente y visible ante mí con una voz clara e inteligible, sin ambigüedades.

Repita esta invocación tantas veces corno lo desee, y si el Espíritu no llega, diga la siguiente:

El Segundo Conjuro

Yo te invoco, te conjuro y te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, a que aparezcas y te muestres

visible ante este círculo en forma agradable y placentera sin ninguna deformidad, por el nombre y en el nombre de Iah y Van, que oyó y habló, y por el nombre de Dios Agla, que Lot escuchó y así salvó a su familia; y por el nombre Ioth, que Jacob escuchó del ángel, y fue así librado de Esaú su hermano; y por el nombre Anaphexeton, que Aarón escuchó y habló y por el que se hizo sabio; y por el nombre Zabaoth, que Moisés nombró y todos los ríos fueron convertidos en sangre; y por el nombre Asher Ehyeh Oriston, que al pronunciarlo Moisés, todos los ríos se llenaron de ranas que invadieron luego las casas, destruyendo todas las cosas; y por el nombre Elión, que al decirlo Moisés hubo tal tormenta como no la había habido antes desde la creación del mundo; y por el nombre Adonai, que al nombrarlo Moisés aparecieron langostas en toda la tierra que devoraron todo lo que había dejado la tormenta, y por el nombre Schema Amathia que Josué invocó y por el cual se detuvo el Sol en su curso; y por el nombre Alfa y Omega que dijo Daniel y destruyó a Bel y mató al Dragón; y por el nombre Emmanuel, que cantaron los tres niños, Shadrach, Meshach y Abed-nego, en medio de la hoguera y quedaron libres; y por el nombre Hagios, y por el Sello de Adonai[6]; y por Ischiros, Athanatos, Paracletos; y por O Theos, Ictros, Athanatos; y por estos tres nombres secretos: Agla, On, Tetragrammaton, te conjuro y te obligo. Y por estos nombres y por todos los demás nombres del Dios Verdadero y Viviente, el Señor Todopoderoso, te exorciso y te ordeno, ¡ oh espíritu N!, 'y también por aquel que habló la Palabra y fue hecho, y al que obedecen todas las criaturas, y por el terrible juicio de Dios, y por el incierto Mar de Cristal que está ante la Divina Majestad Todopoderosa, por las cuatro bestias ante el Trono, que tienen ojos delante y atrás, por el fuego que circunda al trono, por los santos ángeles del cielo, y por la poderosa sabiduría de Dios; yo potentemente te exorciso a que aparezcas aquí, ante el Círculo, para hacer mi voluntad en todas las cosas que me parezcan buenas a mí; por el sello de Basdathea Baldachia; y por este nombre Primeumaton, que dijo Moisés y se abrió la tierra tragándose a Kora, Datán y Abiram; por lo que darás respuestas correctas a

6 En algunos códices "Por el asiento de Adonai" o "Por el Trono de Adonai". En estas invocaciones y en las demás en el cuerpo del texto he dado los nombres divinos correctamente

mis demandas ¡oh espíritu N! y harás todo lo que desee hasta donde tu oficio te capacite. Por lo tanto, ven en paz y afablemente, ahora y sin tardanza, para manifestar lo que yo deseo, hablando con voz clara y perfecta, inteligible a mi entendimiento.

Si no llega a la pronunciación de estos dos primeros Conjuros (aunque sin duda llegará) diga lo que sigue:

La Obligación

Yo te conjuro, ¡oh espíritu N!, por todos los más gloriosos y potentes nombres del Más grande e Incomprensible Señor de los Ejércitos, a que vengas rápido y sin tardanza de cualquier parte de la tierra o del mundo donde te encuentres, a contestar con respuestas razonables a mis demandas, y hablando afable y visiblemente con voz inteligible a mi entendimiento como lo he dicho antes. Te conjuro y obligo, ¡ oh espíritu N!, por todos los nombres dichos y además por los siete nombres con los que Salomón te metió a ti y a todos los demás espíritus en tu compañía en la botella de bronce, Adonai, Preyai o Prerai, Tetragrammaton, Anaphaxeton o Anepheneton, Inessenfatoal o Inessenfatall, Pathtumon o Pathatumon e Itemon, a que aparezcas aquí ante este Círculo para hacer mi voluntad en todo lo que me parezca bueno. Y si todavía estás en desobediencia, y te rehúsas a venir, en el poder y por el poder del nombre del Supremo y Eterno Señor Dios, quien creó a ambos, tú y yo, y a todo el universo y lo que contiene en seis días, Eie, Saraye, y por el poder de este nombre, Primeumaton, que comanda todo el ejército celestial, te maldeciré y te privaré de tu oficio, de tu alegría y de tu lugar y te encerraré en lo pro-fundo del abismo para que permanezcas ahí hasta el día del Juicio Final. Te arrojaré al fuego eterno y al lago de llamas y azufre, a menos que vengas pronto y aparezcas aquí ante el Círculo para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven tú, por los nombres Adonai, Zabaoth Adonai, Amiorán, ven, ya que es Adonai quien te lo ordena.

Si ha llegado hasta aquí sin que el espíritu aparezca, puede estar seguro de que está en

otro sitio enviado por su Rey y no puede venir. Si es esto lo que sucede, invoque al Rey para que lo envíe, de la manera siguiente; pero si aun así no viene, puede ser que esté encadenado en el infierno, y no en la custodia de su Rey. Si es así y usted todavía quiere que venga aunque sea de ese lugar, debe pronunciar la maldición general que se llama La Cadena de los Espíritus. A continuación damos la Invocación del Rey.[7]

La Invocación Del Rey

¡Oh tú, grande, poderoso y fuerte Rey Amaimón, que riges por el poder del Dios Supremo El sobre todos los espíritus tanto superiores como inferiores de las órdenes infernales en el dominio del este; yo te invoco y te ordeno por el verdadero y especial nombre de Dios y por el Dios que tú adoraste, y por el sello de tu creación, y por el más poderoso nombre de Dios, Iehovah Tetragrammaton, que te arrojó del cielo con los demás espíritus infernales, y por el más poderoso y grande nombre de Dios, que creó el cielo, la tierra y el infierno, y todas las cosas que contienen, y por su poder y virtud, y por el nombre Primeumaton que manda toda la hueste celestial, que fuerces y obligues al espíritu N, que venga a mí aquí en este Círculo en una forma agradable, sin causar daño a mí o ninguna otra persona y contestar en forma verdadera y fiel todas mis preguntas y hacer lo que le ordene, para. que yo logre hacer mi voluntad y satisfacer mis deseos, en el conocimiento y obtención de todas las cosas que por oficio tú sabes le es propio llevar a cabo y lograr, por el poder de Dios, El, quien creó y dispuso de las cosas celestiales, aéreas, terrestres e infernales.

Después de haber invocado al Rey de esta manera dos o tres veces, conjure al espíritu, repitiendo los conjuros varias veces. Sin duda alguna llegará a la primera o segunda repetición. Si no viene, añada La Cadena de los Espíritus al final de los conjuros, y será forzado a aparecer, aunque estuviera preso por cadenas, ya que las romperá para lograr la libertad.

7 Depende del punto cardinal al que esté atribuido el espíritu, cuál de los cuatro Reyes se invocará

La Maldición General

(Llamada "La Cadena De Los Espíritus", Contra todos los espíritus que se rebelan)

¡Oh espíritu N!, malvado y desobediente, porque te has revelado y no has obedecido ni escuchado mis palabras que he repetido, palabras gloriosas y nombres incomprensibles de Dios, el creador de mí y de ti, y de todo el mundo, yo, por el poder de estas palabras y estos nombres que ninguna criatura puede resistir, te maldigo y te mando hasta el fondo del abismo, para que permanezcas encadenado hasta el día del Juicio, y en fuego y azufre inextinguibles, a menos que aparezcas ante este Círculo, y en este triángulo, para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven pronto y en paz, por los nombres de Dios, Adonai, Zabaoth, Adonai, Amiorán, ven, ven, que es el Rey de Reyes, y también Adonai, quien te lo ordena.

Cuando haya llegado hasta este punto en los conjuros, sin que llegue el espíritu, escriba su sello en pergamino y póngalo en una fuerte caja negra[8], con azufre, asafétida y otras cosas que tienen mal olor. Luego enrolle bien la caja con un cable o alambre de hierro y cuélguela de la punta de la espada, póngala sobre el fuego de los carbones y diga lo siguiente al fuego primero, que estará orientado hacia el punto cardinal al que pertenece el espíritu.

El Conjuro Del Fuego

Yo te conjuro ¡oh fuego!, por el que te ha creado y ha hecho todas las demás criaturas para bien en el mundo, a que atormentes, quemes y consumas a este espíritu N para siempre. Yo te condeno, espíritu N, porque eres desobediente y desobedeciste mi mandato, no guardaste los preceptos del Señor tu Dios, ni obedeciste mis invocaciones ni a mí, habiéndote llamado yo, que soy el siervo del Más Alto e Imperial Señor Dios de los Ejércitos, Iehovah, yo, que estoy dignificado y fortificado por su poder celestial y con su

8 Esta caja evidentemente debe estar hecha de metal o en algún otro elemento que no se queme fácilmente

permiso, y sin embargo no vienes para contestar mis preguntas. Por tu aversión eres culpable de gran desobediencia y rebelión, por lo que te excomulgo, y destruyo tu nombre y tu sello, el cual he encerrado en esta caja; te quemaré en el fuego inmortal y te enterraré en el eterno olvido, a menos que vengas inmediatamente en forma apacible y visible, amable y cortés, aquí ante este Círculo, en este triángulo, en forma bella y de ningún modo terrible, hiriente o espantosa para mí o cualquiera otra criatura sobre la faz de la tierra. Contestarás razonablemente a mis requerimientos, y harás todos mis deseos en todas las cosas que te ordene.

Si aun así no llega, puede decir lo siguiente:

La Gran Maldición[9]

Ahora, ¡ oh espíritu N!, pernicioso y desobediente, que no apareces ante mí para contestar las cosas que deseo de ti, y que no me has satisfecho, yo, por el poder, el nombre y la dignidad del Omnipresente e Inmortal Señor Dios de los Ejércitos Iehovah Tetragrammaton, el único creador de los Cielos y la Tierra, y el Infierno y todo lo que contiene, que es el maravilloso administrador de todas las cosas visibles e invisibles, te maldigo, y te privo de tu oficio, alegría y lugar, y te arrojo a las profundidades del abismo, para que permanezcas allí hasta el día del Juicio, digo, al lago de fuego y azufre que está reservado a todos los espíritus rebeldes, desobedientes, obstinados y perniciosos como tú. ¡ Que toda la cohorte celestial te maldiga ! ¡ Que el Sol, la Luna y todas las estrellas te maldigan! ¡ Que la Luz y todas las huestes celestiales te arrojen al fuego inextingible y a los tormentos impronunciables! Y así como tu nombre y sello ligados en esta caja encadenada son quemados en sustancias pestilentes y sulfurosas y consumidos en este fuego material, así, por el nombre Iehovah y por el poder y dignidad de estos tres nombres, Tetragrammaton, Anaphaxeton y Primeumaton, yo te arrojo, malvalo y desobediente

9 En algunos códices ésta se llama "La Maldición" solamente, pero en otros "La Cadena de los Espíritus" es llamada "La Maldición Menor" y ésta "La Maldición Mayor

espíritu N, al lago de fuego que está reservado a los espíritus condenados y malditos, para que permanezcan allí hasta el día del Juicio, y nunca más sean recordados delante de Dios, que vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos en el mundo por medio del fuego.

El exorcista debe poner entonces la caja en el fuego y el espíritu llegará, pero tan pronto llegue apague el fuego donde está la caja y ponga un perfume dulce y dele la bienvenda y un buen entretenimiento, mostrándole el pentáculo que se encuentra en la parle baja de su vestido cubierto con una tela de lino, diciendo :

El Discurso Al Espíritu En Su Llegada

¡Mira, he aquí tu confusión si rehúsas ser obediente ! ¡ Observa el pentáculo de Salomón que he traído aquí a tu presencia ! Observa la persona del exorcista en medio del exorcismo, el que está armado por Dios y sin temor, el que potentemente te llamó e invocó para que aparecieras, y por él, tu maestro y amo, llamado Octinimos. Por lo tanto contesta con respuestas lógicas mis demandas y prepárate a ser obediente a tu amo en el nombre del Señor:

¡Bathal o Vathat avalanzándose sobre Abrac! ¡Abeor viniendo sobre Aberer![10]

Entonces él o ellos serán obedientes y le preguntarán qué desea, porque estarán obligados por Dios a cumplir sus deseos. Y cuando él o ellos hayan aparecido y se hayan mostrado humildes, debe entonces pronunciar

La Bienvenida Al Espíritu

¡Bienvenido espíritu N, oh noble Rey (o reyes)[11] ! te doy la bienvenida, porque te he llamado por el que ha creado los cielos, la tierra y el infierno y todo lo que contienen, y también porque has obedecido. Por el mismo poder por el que te he invocado y obligado

10 En latín Bathal vel Vathat super Abrac ruens! Abeor veniens super Aberer!

11 O cualquiera que sea su posición

para que permanezcas afable y. visible aquí ante este Círculo (o "ante este Círculo y en este Triángulo") tan constante y prolongadamente corno yo tenga necesidad de tu presencia, y no debes irte sin mi licencia hasta que hayas hecho mi voluntad debida y fielmente, sin falsedad alguna.

Luego, permaneciendo en la mitad del Círculo, debe estirar la mano en gesto de mando y decir: ¡Por e l Pentáculo de Salomón los he llamado! Denme una respuesta verdadera.

Luego el exorcista expondrá sus deseos y requisiciones. Cuando haya terminado la invocación debe licenciar al espíritu para que se marche de la siguiente manera:

Licencia De Partida

¡Oh tú espíritu N, porque has. Contestado diligentemente a mis demandas y has venido listo y pronto a mi llamada, te licencio para que partas a tu lugar apropiado, sin causar daño o peligro a hombre o bestia! Parte luego, te digo, y está listo para venir a mi llamado, siendo debidamente exorcizado y conjurado por medio de los ritos sagrados de la magia. ¡Te obligo a retirarte apacible y silenciosamente, y que la paz de Dios sea siempre continua entre tú y yo! ¡Amén!

Después de haber dado licencia de partida al espíritu, no debe salir del Círculo hasta que se haya ido, y hasta que haya dicho las oraciones y dado las gracias a Dios por las grandes bendiciones que él le ha maridado al cumplir los deseos y retirando la malicia del enemigo, el Demonio.

También observe que puede encerrar estos espíritus en el Vaso de Bronce de la misma manera que les ordena entrar en el Triángulo, diciendo : "Que aparezcas ante este círculo, en esta Botella de Bronce, en una forma bella y agradable", etcétera, como se ha dicho en los anteriores conjuros.

Los Espíritus Infernales

1. Bael (Baal, Ba al, Beelzebub, Enlil, Beelzebuth)

El primer espíritu infernal por nombrar es el de un gran rey conocido como Bael, antiguamente llamado Baal. La palabra "Ba'al" traduce literalmente como "señor" o "gobernante", lo cual hace probable que este sea el origen no solo del nombre, sino también de los altos títulos que se le otorgan a esta entidad.

Se sabe también que Bael es la misma encarnación del antiguo dios sumerio "Enlil", quien era considerado tanto una deidad bélica como una dadora de vida y protección. A Enlil se le convocaba como guardián ante invasores y enemigos, y se sabía capaz de levantar murallas impenetrables alrededor de los pueblos o fortalezas bajo su cuidado. Se le llamaba también en periodos de sequía para convocar las lluvias, y con ellas, la vida.

Bajo la tradición Luciferista contemporánea se le convoca para aprender el arte de la transmutación onírica, del cambio de forma en estados alterados de la conciencia y de la comprensión y conexión instintiva con nuestro espíritu animal, así como con la animalidad presente en nuestro entorno inmediato.

Este rey entre demonios comanda 66 legiones de espíritus infernales, y puede hacer invisibles a aquellos que le invoquen, así como impartir su sabiduría y experiencia sobre casi todos los aspectos, conocidos o velados para el ser humano. Controla también el clima a sus antojos y conveniencias, ocasionando grandes tormentas, marejadas implacables o violentos terremotos a voluntad. Bael puede aparecer a los ojos de quien le llame bajo apariencia a veces humana, a veces felina, a veces batracia. Se dice incluso que en ocasiones puede llegar a aparecer como un grotesco y amorfo conjunto de estas tres apariencias.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Rango: Rey (Rex)

Legiones: 66

Planeta: Sol

Elemento: Fuego

Dirección: Sur

Metal: Oro (Hierro)

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondiente Angelical: Vehuiah

Posición Zodiacal y Fechas: 0° a 4º de Aries. Marzo 21 a 25 (Marzo 21 a 30)

Tarot: 2 de Bastos

Velas: Negro

Planta: Helecho

2. Agares (Agreas, Aguares)

El segundo espíritu es el duque Agares. Se encuentra bajo el poder y la influencia del meridiano Oeste, y aparece ante quien le invoca en forma de un orgulloso anciano que monta sobre un inmenso y acongojante cocodrilo, llevando con él, en ocasiones, un fiero halcón posado en su puño. El "Liber Officium Spirituum" le describe asimismo en sus páginas como un parco anciano a horcajadas de una infernal Cocatriz.

Agares comanda no solo sobre 31 legiones de espíritus infernales, si no también, sobre aquellas almas humanas destinadas a los recintos infernales, y puede hacer que todo fugitivo de los mismos regrese apesadumbrado de su huida. Curiosamente puede además incitarles a huir, solo para verlos regresar apesadumbrados, o en ocasiones, dejarles vagar sin rumbo por tiempo indeterminado, aun cuando jamás les pierde de vista.

Puede también dar caza a los enemigos, destruir sus espíritus o simplemente, llevar la ruina a la existencia de cualquier persona por poderosa que pretenda ser, puede mancillar el orgullo, estatus social o la imagen pública, estigmatizando de por vida a quien así lo desee. Enseña la comprensión de todas y cada una de las lenguas habladas, habidas y por haber, y acelera el proceso de aprendizaje de cualquier forma de comunicación, sea esta cotidiana o mágica. Controla las pulsaciones de la tierra, llegando a ocasionar grandes terremotos siempre que se lo propone. Es además un refinado maestro de los comportamientos groseros, y las actitudes rudas y despectivas, especialmente el lenguaje soez y los insultos hirientes.

En algunas tradiciones a Agares se le asocia con el antiguo gigante primordial griego Argus Panoptes, fiel sirviente de Hera, de quien se decía que poseía 100 ojos y todo lo advertía. Fue la misma Hera quien le ordeno vigilar a la ninfa Io en celoso castigo por ser amante de su cónyuge. Argus fue decapitado por Hermes a petición del mismo Zeus para liberar a la ninfa, cosa que logro disfrazándose de pastor y obligando a Argus a dormir con la música de su flauta. *Hera,* en conmemoración de su fiel sirviente, hizo que los 100 ojos del gigante quedasen plasmados en las plumas de los pavos reales de allí en adelante.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 31

Planeta: Venus (Marte, Mercurio)

Elemento: Tierra (Aire, Fuego)

Dirección: Oeste

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Jelial

Posición Zodiacal y Fechas: 5° a 9º de Aries. Marzo 25 a 29

Tarot: 2 de Bastos

Velas: Rojo oscuro

Planta y Animal: Clavel, Tigre

3. Vassago (Pfrulas)

El tercer espíritu es el de un poderoso príncipe llamado Vassago, quien posee una naturaleza benigna, mostrándose abiertamente amigable con aquellos que le convocan.

Se le conoce como "El Príncipe Profeta", puesto que su oficio consiste en dar cuenta de acontecimientos pasados o aun por acaecer, además de descubrir cosas ocultas, perdidaso robadas, vale la pena precisar que aun cuando una diversa cantidad de demonios poseen dicha habilidad, solo Vassago responderá certeramente en cada ocasión, en especial cuando se trata de asuntos futuros, esto se debe a que posiblemente Vassago sea más específico en sus visiones que los demás espíritus, o a que simplemente sea el más dispuesto a revelarlos en detalle. Dada su naturaleza profética, suele asociarse a Vassago a herramientas particulares como el Tarot, y otros métodos de adivinación voluntaria de similar naturaleza, tales como la Quiromancia, la astrología, la numerología, el I Ching o las antiguas Runas nórdicas.

Vassago es un personaje bastante misterioso, ya que , aun cuando se muestra dispuesto a ayudar a quienes le invocan, no suele manifestarse abiertamente bajo ninguna apariencia definida y constante, por lo cual se infiere que la naturaleza de Vassago es la de un cambia formas; La mayoría de demonios cuentan con al menos dos formas, una humana y una demoniaca, pero Vassago suele manifestarse en más de una, incluyendo la de un gran dragón, un pequeño ser grisáceo de grandes ojos, una vaporosa y negra entidad con multitud de pies, manos y dedos, e incluso en ocasiones, la de otros demonios, siendo su forma favorita la del gran duque Agares.

Se especula que Pfrulas, el misterioso demonio mencionado exclusivamente en el "pseudomonarchia daemonum" no es otro más que el mismísimo Vassago. Allí se le otorga rango tanto de Duque como de Príncipe, y se dice que reside en lo alto de la torre de Babilonia, de donde se le puede ver emergiendo como una imponente columna de fuego coronada por una fiera cabeza de halcón. Promueve y alienta las guerras, discordias, rencillas y falsedades. Se le asocia también, al igual que Vassago, a 26 legiones de espíritus bajo su comando.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Rango: Príncipe (Princeps)

Legiones: 26

Planeta: Júpiter

Elemento: Agua (Fuego)

Dirección: Norte

Metal: Estaño (Oro)

Color: Azul

Incienso: Cedro

Correspondiente Angelical: Sitael

Posición Zodiacal y Fechas: 10° a 14º en Aries. Marzo 30 a Abril 3

Tarot: 3 de Bastos

Velas: Azul claro

Planta: Puerro

4. Samigina (Gamigin, Gamygin, Gamigm)

Al cuarto espíritu se le conoce como Samigina, y porta el título de gran marques en las moradas del averno.

Es un gran maestro de las ciencias liberales y humanas, tales como la literatura, la filosofía, la historia, las matemáticas y la aritmética, y siempre se encuentra más que dispuesto a enseñarlas a quienes le convocan. Sin embargo, quienes acuden en su ayuda suelen hacerlo a causa otra de sus habilidades innatas, la cual muy pocos demonios poseen, y casi ninguno está dispuesto a compartir tan abierta y claramente como Samigina, y es aquella asociada a la necromancia externa, que permite a quienes considera dignos de sus enseñanzas, la comunicación con la etérea sombra de aquellos que han perecido, especialmente a niveles oníricos o de conciencia alterada

Samigina es, por naturaleza, un demonio diurno, y puede aparecer bajo dos formas definidas, la demoniaca es similar a la de un asno de mirada perturbadora y penetrante, y su forma humana, similar en la mayoría de las ocasiones a la de un hombre fuerte, dotado de una voz profunda y dominante.

Lo que lo hace más interesante aun es que, según algunos testimonios y tradiciones, su verdadera forma, al igual que la de la gran parte de la camarilla principal de ángeles caídos, es la de una hermosa y deslumbrante mujer, con largas alas a sus espaldas y unos ojos tan oscuros que bien podrían ser completamente negros.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Sol)

Elemento: Agua (Fuego)

Dirección: Norte

Metal: Plata (Oro)

Color: Violeta

Incienso: Jazmín

Correspondiente Angelical: Elemiah

Posición Zodiacal y fechas: 15° a 19° de Aries. Abril 4 a 8

Tarot: 3 de Bastos

Velas: Negro

Planta: Enebro

5. Marbas (Barbas)

El quinto espíritu es llamado Marbas, el gran presidente. Dicho rango entre los demonios no tiene connotaciones de liderazgo de nacion alguna, tal como lo comprendemos en la modernidad, ya que en el averno, cada demonio "presidente" es más el líder de un grupo social, educacional o político, en el caso de Marbas, el título "presidente" se refiere a su rol como cabeza de mando de las escuelas mecánicas y de ingenierías. Quienes le invocan pueden verse impartidos de una gran sabiduría de naturaleza técnica, y se especula que su conocimiento excede fácilmente las más brillantes mentes humanas.

Se esperaría que semejante mente científica se limitara específicamente a asuntos de dicha índole, pero Marbas es mucho más que un científico puro, ya que también contestara acertadamente al invocador si este infiere sobre los secretos personales de los demás, sobre todo aquello que se encuentre oculto, robado, o sea de suma secrecía. También puede curar o causar enfermedades, ayudar al iniciado en el refinamiento del proceso natural de sanación personal y transmutar entidades y materia, lo cual le convierte en un valioso espíritu para quienes se hallan bajo su tutela.

La apariencia de Marbas una vez invocado es la de un fiero y adusto León, pero puede cambiar su forma a voluntad por la de un ser humano, de ceño sabio y severo, mirada profunda, casi penetrante y largo cabello cano.

Daemon Diurno

Gobernante: Amaymon

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 36

Planeta: Mercurio

Elemento: Aire (Fuego)

Dirección: Este

Metal: Mercurio (Estaño)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondiente Angelical: Mahasiah

Posición Zodiacal y fechas: 20-24º de Aries. Abril 9 a 14

Tarot: 4 de Bastos

Velas: Amarillo

Planta: Achicoria

6. Valefor (Valefar, Valafar, Malaphar, Malephar)

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 10

Planeta: Venus

Elemento: Tierra (Fuego)

Dirección: Oeste

Metal: Cobre (Estaño)

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Lehahel

Posición Zodiacal y fechas: 25° a 29º de Aries. Abril 15 a 19

Tarot: 4 de Bastos

Velas: Rosa

Planta: Diente de León

El sexto espíritu es llamado Valefor, conocido como "el Duque de los ladrones", Valefor suele tentar al robo, y puede otorgar habilidades que lo faciliten, como velocidad y coordinación sobrehumanas. Aquellos que se ven imbuidos de su poder experimentan una considerable agudeza manual, mental y visual, habilidades requeridas en la labor del ladrón. Se dice que también se le puede convocar como un familiar, esto quiere decir que Valefor no solo se limitara al círculo de invocación, sino que además acompañara al invocador en su labor allí donde este vaya, aunque hacerlo conlleva serios riesgos, ya que si se le pide abandonar el circulo sin cerrar el portal que permita su regreso puede engañar al invocador, conduciéndolo a falsos botines que solo terminaran en la captura, o muerte del mismo.

Valefor también es conocido como experto en medicina mágica, y técnicas ocultas de sanación entre ellas la comprensión de las propiedades curativas de las plantas o los métodos orientales de salud como la acupuntura. Es capaz de curar enfermedades mediante poderosos hechizos, y puede incluso enseñar dicha virtud a los invocadores más experimentados.

Suele aparecer ante el mago con la apariencia corporal de un león y la cabeza de un asno en su forma demoniaca. En su forma humana se le percibe como un hombre alto, de piel verde y blancas alas, semejante a un hibrido entre Elfo y Ángel.

7. Amon

El séptimo espíritu es llamado Amon, el gran Marques. Se aventura la hipótesis de que es la misma deidad tiempo atrás adorada en el antiguo egipcio conocida como Amon-Ra. Aunque en primera instancia se pueda pensar que es una simple coincidencia, existen varios factores que pueden demostrar la objetividad de dicha aseveración. En primer lugar se ha de recordar que la palabra "demonio" tiene su origen etimológico en la palabra "daemon", que significa "espíritu superior y poderoso", sin inferirle necesariamente conceptos morales como el bien o el mal. Por lo tanto, su condición de deidad benigna no queda manchada por su carácter "infernal" aquí presente. En segundo lugar, se dice que Amon suele aparecer al invocador con el cuerpo de un ser humano con cabeza de cuervo y dientes eminentemente caninos. En antiguas representaciones jeroglíficas del dios Amon-Ra se le ve como un hombre con cabeza de halcón, y aunque la diferencia entre cuervo y halcón es evidente, se sabe que los halcones poseen en sus picos una extensión denominada "diente tomial", que posee la estructura de un diente canino, esto, sumado a la carencia de datos como este en la epoca en que fueron escritas las "Clavículas", quizás haya llevado a Salomon a describirle como aquello que se le hacía más familiar.

Bajo la tradición Luciferista moderna se le conoce también como Amon el devorador, y se le asocia no solo al dios Amon-Ra sino también a Marduk el victorioso. Se le conoce como uno de los 7 hijos de Satán/Lucifer y se manifiesta bajo diversas formas, desde la de un terrible licántropo a la de una impenetrable y oscura sombra que constantemente expele temibles llamaradas de su interior.

Bajo su forma humana o angelical porta una radiante belleza, y emana de su ser una cálida energía llena de fuerza y positivismo Por último, se sabe que Amon no solo posee la capacidad de ver tanto en el pasado como en el futuro del invocador, sino que además su principal función es la de dar cohesión a los lazos afectivos y reconciliar pleitos entre amigos, lo cual le confiere un carácter eminentemente benévolo, aptitudes más propias de una deidad solar más que de un demonio telúrico.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 40

Planeta: Luna

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Plata

Color: Violeta

Incienso: Jazmín

Correspondiente Angelical: Achaiah

Posición Zodiacal y fechas: 0-4º de Tauro. Abril 20 a 24

Tarot: 5 de Oros

Velas: Rojo o Dorado

Planta y Animal: Belladona, León

8. Barbatos

El octavo espíritu es el gran duque Barbatos, y su punto fuerte yace en los secretos y la manipulación de la comunicación y la interacción social. Al igual que algunos de sus semejantes, puede contar en detalle al invocador asuntos del pasado o el futuro, revelar secretos ajenos y reconciliar relaciones pérdidas, así como otorgar nuevos contactos y amistades, especialmente entre personas de gran poder y posición social, Esta última habilidad puede resultar altamente beneficiosa, ya que no solo puede cultivar dichas relaciones, sino también influenciar el curso de las mismas para que siempre evolucionen en beneficio de los intereses del invocador.

Sus enseñanzas no se detienen allí, ya que Barbatos también puede hacer que quien le invoque comprenda la lengua de los animales y demás seres vivientes. Esto no implica que Barbatos les otorgue lengua humana a dichos seres, sino más bien que otorga al invocador la habilidad de comprensión necesaria para comprenderles de forma directa.

Barbatos puede, además hallar para el mago tesoros ocultos mediante encantamientos, y si estos además están sellados por dichos mecanismos mágicos, puede abrirlos sin riesgo alguno para el invocador.

Aun cuando la palabra latina "Barbatos" traduce literalmente "Barbado", este demonio no se conoce por portar barba alguna en su manifestación humana, ya que suele aparecer como un hombre de largo cabello cano y alas suntuosas y blancas. Allí a donde va siempre le acompañan cuatro grandes reyes y sus tropas, así que el invocador ha de estar preparado para enfrentar a un largo sequito.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Legiones: 30

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Fuego

Dirección: Sur

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Cahetel

Posición Zodiacal y fechas: 5- 9º de Tauro. Abril 25 a 29 (con el sol en Sagitario)

Tarot: 5 de Oros

Velas: Negro

Planta: Hiedra terrestre

9. Paimon (Paymon, Paimonia)

El noveno espíritu es el gran rey Paimon, quien es devotamente leal a Lucifer. Es posiblemente uno de los demonios más poderosos, y bajo su mando se hallan 200 legiones infernales, aunque es poseedor de una voz fuerte y una presencia dominante, se dice que su apariencia resulta agraciadamente femenina y gentil.

Invocar o conjurar a Paimon puede ser más complicado que contactar con otros demonios, aunque de hacerse correctamente puede ser también más beneficioso para quien le llame, debido a su gran poder y superioridad sobre otras entidades aquí mencionadas. Por tanto solo individuos avezados en las artes mágicas deben aspirar a dicho contacto.

Suele aparecer en la forma de un hombre coronado sentado sobre un Dromedario, y por lo general le acompaña una gran hueste de espíritus portadores de trompetas, címbalos y toda clase de instrumentos musicales tañendo gloriosas melodías. Poseedor de una profunda y ominosa voz, Paimon suele anunciarse con un fuerte grito, y su alocución resulta tan arrolladoramente contundente, que el mago fácilmente puede no entenderle a menos que se le sepa contener.

Puede enseñar todas las artes y ciencias, al igual que los conocimientos ocultos y la sabiduría prohibida, puede mostrar a quien se lo pida los secretos de la tierra y sus elementos, o incluso los secretos de la mente misma, comanda 200 legiones de espíritus y puede, además ofrecer al mago los servicios de dichos espíritus, entregándoselos como "familiares" para que actúen bajo su mandato.

Quien le invoque deberá, además de portar, o trazar sus sellos particulares, de observar al noroeste, y responder la pregunta, o petición exigida por este particular demonio para poder recibir a cambio regalos de poder o información.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Legiones: 200

Rango: Rey (Rex)

Planeta: Sol

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Oro

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondiente Angelical: Haziel

Posición Zodiacal y fechas: 10-14º de Tauro. Abril 30 a Mayo 4

Tarot: 6 de Oros

Velas: Negro y Azul Oscuro

Planta: Enredadera

10. Buer

El décimo espíritu es Buer, gran presidente de las cortes infernales, gobernante de 50 legiones de espíritus y asociado comúnmente a sagitario. Al igual que muchos demonios, Buer suele aparecer ante el discípulo bajo diversas formas, entre las que se encuentran la de un centauro, o la de una fiera cabeza de león rodeada de cinco patas de cabra. Se dice que en esta última forma, el espíritu es capaz de trasladarse en cualquier dirección cual esfera giroscópica. Aunque la gran mayoría, por no decir todos los demonios, poseen una forma angelical reminiscente de sus orígenes cerúleos, poco se sabe sobre la "verdadera" forma de Buer.

Se especializa en las artes de la lógica, la filosofía y la sanación. Buer puede fácilmente enseñar las propiedades mágicas y medicinales de las plantas, y, si se le invoca, puede curar enfermedades y heridas sin importar en demasía su gravedad, para ello cuenta con un sequito de entidades afines al arte de la sanación, sequito que puede delegar al mago como espíritus familiares para que le asistan en sus estudios medicinales.

La comunicación directa con este particular demonio suele presentarse de formas bastante peculiares, ya que por lo general no se manifiesta en palabras, o en métodos tradicionales de comunicación como preguntas y respuestas, sino más como destellos de repentina inspiración en la mente y el espíritu de quien entabla una afinidad particular con él, lo cual le hace de muchas formas un espíritu allegado a la iniciación empírica.

Se dice que Buer no es para nada afín al uso recreacional de drogas y alcohol, dada la naturaleza antípoda de estas sustancias con el proceso de sanación natural y medicinal, por lo tanto, se desaconseja invocar a esta entidad bajo la influencia de cualquiera de estos estados, no sea que lo asuma como una grave falta de respeto y pueda ocasionar represalias, o consecuencias nefastas para el nigromante.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Legiones: 50

Rango: Presidente (Praeses)

Planeta: Mercurio

Elemento: Fuego

Dirección: Sur

Metal: Mercurio

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondiente Angelical: Aladiah

Posición Zodiacal y fechas: 15- 19º de Tauro. Mayo 5 a 9

Tarot: 6 de Oros

Velas: Azul Claro

Planta: Aloe

11. Gusion (Gusoyn, Gusoin, Gusayn)

El decimoprimer espíritu en este orden se trata de un poderoso gran duque llamado Gusion. Rinde cuenta de todas las cosas pasadas, presentes y por venir, enseña además, no solo el significado, sino también la solución a cualquier pregunta planteadas por quien le convoca, concilia, y reconcilia amistades y otorga honor y dignidad sobre quien así lo desee.

Ante todo, Gusion apela a la diplomacia, y se le conoce en los planos demoniacos tanto por su franqueza como por su honestidad. Parece tomar muy en serio su rol de intermediario entre el plano espiritual y el plano de los mortales, respondiendo verazmente a cualquier interrogante, siempre que estén relacionadas con sus intereses y habilidades particulares.

Si Gusion fuese humano, sería un encomiado maestro de las relaciones públicas. Puede tornar incluso a las personas más repudiables en honrados y bien amados señores, otorgarles los más altos honores, premios y cargos a aquellos que le sean dedicados y leales. Le gusta ir directo al grano sin desperdiciar tiempo hablando de cosas irrelevantes a su línea de interés. Posee la capacidad de ver tanto el pasado como el futuro, pero solo se molestara en hacerlo si le es relevante en la tarea inmediata.

Aun cuando existen diversas descripciones de su apariencia, como por ejemplo la de un Babuino, se le menciona en los textos más antiguos como de apariencia "Xenophila", y, aun cuando varias fuentes conectan dicha palabra con el músico Griego Xenophilo, se sabe por otras que se refiere a una suerte de criatura azulada de grandes ojos y boca estrecha, muy similar en apariencia a lo que en la modernidad consideraríamos popularmente como un "alienígena". Cabe mencionar que la misma palabra raíz "xeno" significa exactamente "alienígena". Aun cuando Gusion aparece en medio de una brillante luz azul, se le debe llamar solo con luz de velas amarillas, y su círculo debe hacerse directamente sobre la tierra en lugar del suelo artificial propio de interiores.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Legiones: 40

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Lauviah

Posición Zodiacal y fechas: 20-24º de Tauro. Mayo 10 a 14

Tarot: 7 de Oros

Velas: Amarillo

Planta: Aloe

12. Sitri (Bitru, Sytru)

El duodécimo espíritu lleva por nombre Sitri, príncipe entre los demonios. Asume la forma de un hombre con feroz cabeza de leopardo y alas de grifo, aunque puede igualmente asumir forma humana si quien le invoca así lo desea, se dice que en tal forma se le puede apreciar con un par de alas azabache como de cuervo, un largo cabello tan negro que parece una extensión de las mismas sombras que le envuelven y vestir una larga túnica satinada y oscura, se sabe también que bajo esta apariencia, Sitri resulta bastante atractivo, inclusive, peligrosamente encantador.

Sitri, demonio del caos, tiene control sobre las relaciones amorosas y la atracción sexual, aunque por lo general inclinadas hacia la lascivia y el deseo carnal incontrolado, puede hacer que cualquier hombre o mujer arda en lujuria por otros, y puede, curiosamente, influenciar a la gente a desnudarse, tanto en cuerpo como en espíritu, llevando a quien le plazca a revelar hasta el último, y más profundo secreto que posea.

Bajo su tutela, también es posible para el discípulo crear súcubos o íncubos psíquicos mediante las sombras emanadas por Sitri, aunque se advierte que dicha práctica entraña un posible riesgo físico y sicológico para el iniciado si este no aprende a controlar los impulsos claramente sexuales que le induzcan a dicha práctica.

Se considera a Sitri como uno más de los 7 hijos de Satán/Lucifer, y es la encarnación de la entidad conocida en el antiguo Egipto como Seth, dios del caos y la oscuridad, popularmente considerado como maligno, engañó y asesinó a cuantos obstruyeron su camino, entre ellos a su hermano, el dios Osiris.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 60

Rango: Príncipe (Princeps)

Planeta: Júpiter

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Estaño

Color: Azul

Incienso: Cedro

Correspondiente Angelical: Hahaiah

Posición Zodiacal y fechas: 25-29º de Tauro. Mayo 15 a 20

Tarot: 7 de Oros

Velas: Rojo

Planta: Jacinto

13. Beleth (Byleth, Eluth)

El decimotercer espíritu es llamado Beleth, conocido también como Bilet o Bileth. Es un feroz y poderoso rey entre los demonios, y formo alguna vez parte de la camarilla de ángeles caídos que acompañaron a Lucifer hacia el exilio. Durante su estancia en el paraíso formo parte de la orden de los poderes, lo cual da cuenta del alcance de sus habilidades, pues solo aquellos ángeles lo suficientemente capaces lograban formar parte de tan afamada camarilla.

Cuando se le invoca, suele aparecer a lomos de un gran caballo blanco, completamente armado y terrible en su semblante, presto a arrebatar la vida inmisericordemente a todos aquellos que le teman. Estruendosa música y ensordecedores coros de trompetas le siguen allí donde él vaya, haciendo su presencia aún más temible y acongojante.

Beleth ha de ser controlado inmediatamente aparece mediante una complicada serie de pasos rituales y artefactos específicos que, de fallar el mago, o mostrar duda o temor ante su presencia, provocara la desaparición del este espíritu particular, quien no se tomara la molestia de regresar una segunda vez por más que se le invoque, y eso si se cuenta con suerte, ya que peores destinos pueden fácilmente acaecer.

Lo más curioso es que, luego de tamaños esfuerzos por parte del mago, y semejante demostración de fiereza y poder por parte de Beleth, una vez que se logra que responda a los mandatos de quien le invoca, lo que Beleth tiene para ofrecer es "amor", en cualquiera de sus manifestaciones, de cualquier persona o entidad que se desee sobre la faz de la tierra. Y se dice, que los pocos magos avanzados que han logrado construir una relación de mutua confianza con este espíritu, han conseguido ver su verdadera forma, la de una pequeña y frágil niña, de grandes ojos negros como de muñeca e inquietante expresión.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 85

Rango: Rey (Rex)

Planeta: Sol

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Oro

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondiente Angelical: Iezalel

Posición Zodiacal y fechas: 0- 4º de Geminis. Mayo 21 a 25

Tarot: 8 de Espadas

Velas: Rojo

Planta: Eneldo

14. Leraje (Leraie, Leraikha, Leraye, Loray, Oray, Lerajie)

El decimocuarto espíritu en orden es un gran marques llamado Leraje, Leraie o Leraikha, a quien se le suele asociar a la constelación de sagitario.

Cuando se le convoca, aparece vestido a la manera de un antiguo arquero, llevando un arco y un carcaj repleto de letales flechas, vestido con un traje de cazador completamente verde y una capucha del mismo color que cubre parcialmente su rostro. Sin embargo, una sutil inspección de su forma revela que en realidad no aparece en forma masculina, si no femenina, y, una vez despojada de su traje de cazador, se revela cual reina egipcia en su porte y apariencia, con ornamentos dorados bordados a su fino traje, intrincada joyería, peinado, e incluso un maquillaje similar a la imagen colectiva que tenemos de la antigua reina Cleopatra. Aunque parece bastante joven, y pequeña en estatura, su belleza resulta incomparable y abrumadora.

Leraje tiene un interés particular tanto por los asuntos del amor, como por los de la guerra, a veces incluso, por ambos al mismo tiempo. Posee tanto la habilidad de hacer que las heridas abiertas supuren y se pudran, como de sanar el daño ocasionado por las mismas. Puede también urdir encarnizadas batallas entre los seres humanos, y sus flechas (tanto las suyas propias como aquellas que portan su bendición) van ungidas de venenosa pestilencia, extendiendo la enfermedad y la plaga allí donde hieren, imposibilitando sanación, a menos que esta provenga de la propia Leraje.

En el terreno del amor, Leraje muestra más interés en romper romances y separar matrimonios que en unirlos. Puede complicar la vida amorosa de cualquier persona, y fecundar o derogar la atracción que una persona pueda sentir por otra.

En adición a esto, se sabe que puede controlar el los vientos y clima a sus antojos. Y se deleita enormemente con las reminiscencias de tiempos antiguos, cuando los vetustos dioses gobernaban la tierra.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Legiones: 30

Rango: Marques (Marchio)

Planeta: Luna

Elemento: Fuego

Dirección: Sur

Metal: Plata

Color: Violeta

Incienso: Jazmín

Correspondiente Angelical: Mehahel

Posición Zodiacal y fechas: 5-9º de Géminis. Mayo 26 a 31

Tarot: 6 de Bastos

Velas: Rojo

Planta: Plátano

15. Eligos (Eligor, Abigor)

El decimoquinto espíritu en orden es conocido como Eligos, También llamado Eligor o Abigor. Se le conoce como "el gran duque del Hades", y se le tiene en alto respeto, en gran parte gracias a su amplio y profundo conocimiento en las artes de la guerra.

Descubre toda artimaña oculta del enemigo, y puede prever y anticipar sus tácticas y posiciones aún mucho antes de comenzar la batalla. Sabe también otorgar el beneplácito y el apoyo de personas poderosas e influyentes, siendo extremadamente útil ayudando en campañas militares, manipulando a personas importantes e influyentes para que apoyen la causa de la guerra sea cual sea, tanto en términos políticos como en apoyo armamentista y militar.

Se sabe también que su conocimiento no solo se limita al termino de las batallas y guerras campales, puesto que en ocasiones ayuda a resolver conflictos legales, jurídicos o políticos.

Puede aparecer bajo la forma de un bondadoso caballero, portando una lanza, una insignia y una serpiente. También como un espectro cabalgando sobre un semental de alas negras, conocido como "El Corcel de Abigor", que fue un regalo de Bael, quien reanimo para el uno de los caballos originales del jardín del edén mediante las artes de la necromancia. Bajo su forma angélica aparece con alas negras rodeadas de un resplandor blanco, un halo de negra aura que rodea su cabeza y grandes ojos oscuros carentes de iris, se le pueden apreciar asimismo dos curiosas líneas negras cual tatuajes en cada una de sus mejillas.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Legiones: 60

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Hariel

Posición Zodiacal y fechas: 10-14º de Géminis. Junio 1 a 5

Tarot: 9 de Espadas

Velas: Amarillo

Planta: Tomillo

16. Zepar

La decimosexta entidad es conocida como Zepar el gran duque, gobernante de 26 legiones de espíritus que le sirven con honores. Se le sabe familiar cercano de la potestad Babalon/Lilith y es fiel seguidor y allegado de las artes mágicas emanadas de la diosa madre.

Se le distingue por aparecer siempre que se le invoca investido de una peculiar armadura de guerra carmesí, llevando consigo aparejos de guerra como su espada y escudo.

Poco es sabido acerca del duque, excepto que le invocan por lo general magos hombres para lograr que las mujeres se enamoren perdidamente de ellos, al costo de que dicha mujer jamás pueda engendrar un hijo suyo. Esto puede no parecer de mayor importancia para algunos en la sobrepoblada actualidad, pero en épocas más antiguas se consideraban los hijos como la prolongación del legado, y por lo tanto, el poder de la casta familiar, algo bastante importante, en especial en las grandes familias aristocráticas y en los monarcas de la época.

Zepar también puede transfigurar a quien así lo desee en cualquier forma corpórea, sea animal o humana, sin embargo, dado su peculiar sentido del humor, no siempre concede la apariencia exacta solicitada por el mago, lo cual puede ocasionar serios disgustos o problemas al practicante.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 26

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Haqomiah

Posición Zodiacal y fechas: 15-19º en Géminis. Junio 6 a 10

Tarot: 9 de Espadas

Velas: Negro

Planta: Mandrágora

17. Botis (Otis)

El decimoséptimo daemon es llamado Botis, gran conde y presidente de las cortes infernales y respetado comandante de 60 legiones de espíritus.

Esta poderosa entidad puede llegar a ser bastante amigable y colaboradora, pero solo servirá a aquellos que le sean verdaderamente dedicados, y posean las habilidades y experiencia suficientes en las artes mágicas. Intentará por tanto aterrorizar a quienes le invoquen mediante apariciones terribles, y delirantes alucinaciones auditivas y visuales, con el fin de probar su valía.

Botis puede asumir tres formas distintas ante aquellos que pretendan acudir a sus servicios. Primero aparecerá como un horripilante lagarto, de gesto y actitud amenazante, y permanecerá así hasta que aprecie el designio del mago de permanecer en su presencia y perseverar en su intención. Una vez pasada esta prueba, Botis asumirá su segunda forma, que no difiere mucho de lo que suponemos es un demonio arquetípico, de forma vagamente humanoide, con largos cuernos y afilado dientes, portando una larga, brillante y afilada espada en sus manos. Se piensa que esta última es su verdadera forma, dado el hecho de que suele permanecer en ella incluso cuando ya ha otorgado su beneplácito al mago, sin embargo aquellos que han desarrollado una relación más íntima con esta entidad, dan cuenta de que usa dicha imagen con fines intimidatorios, ya que su aprobación no siempre conlleva su intimidad, y que, ante aquellos en quienes confía, se muestra como un anciano vestido con una sotana típica de un monje eremita, de largas alas y sabio semblante.

Aquellos que pasen sus pruebas se verán recompensados con su amistad y protección, aunque en su caso, no protección física, si no social y emocional. El conde puede alivianar y subsanar tensiones entre amigos y familiares, mantener intacta y lejos de todo daño la reputación y el estatus social de cualquier persona, y dar sabio consejo, o guía espiritual a quien le invoque, ya que puede ver tanto el pasado como el futuro, lejano e inmediato de quien así lo desee.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Legiones: 60

Rango: Presidente (Praeses) / Conde (Comes)

Planeta: Mercurio / Marte

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Mercurio / Plata / Cobre

Color: Naranja / Rojo

Incienso: Estoraque / Drago

Correspondiente Angelical: Lavayah

Posición Zodiacal y fechas: 20- 24 º de Géminis. Junio 11 a 15

Tarot: 10 de Espadas

Velas: Blanco

Planta: Lirio

18. Bathin (Bathym, Mathim, Marthim)

El decimoctavo espíritu es conocido como Bathin, quien ostenta el rango de gran duque. Al igual que con otros demonios ya mencionados, suele aparecer inicialmente bajo una forma amenazante e intimidadora con el propósito de desalentar a principiantes e incautos, para que así sus servicios puedan ser aprovechados solo por aquellos lo suficientemente versados en esta forma ultraterrena de comunicación. Aparece por tanto, bajo la forma de un hombre fornido, de ceño arrugado y gesto amenazante, con cola de serpiente en vez de piernas, y a horcajadas de un pálido y cadavérico corcel, símbolo y estandarte de la muerte. Sorprende por tanto, que su verdadera forma sea, al igual que la de Beleth, femenina, en este caso bajo la de una alta y corpulenta mujer de largo y trenzado cabello azabache.

En algunas tradiciones incluso, se le asocia a la diosa egipcia Nephtys, esposa de Seth (Sitri), dios del caos, la destrucción y la oscuridad, y aunque, al igual que a este, se le asocie con las mismas manifestaciones nefastas, a Bathin (Nephtys) se le da mejor la enseñanza de las antiguas artes de las diosas madres, en concreto, de los secretos y propiedades, tanto mágicas como científicas, de las plantas y las piedras, y se conoce que su especialidad es enseñar a quien le invoque, el arte de la proyección astral, que permite abandonar el cuerpo físico y viajar mediante el espíritu a diferentes regiones y planos, tanto terrenales como espirituales.

Como curiosidad, se sabe que tanto a Bathin, como a Botis, el espíritu que le precede, se les puede impresionar enormemente si se les lleva uranio como ofrenda. Como bien sabemos en la modernidad, el uranio es un elemento altamente radiactivo, y ha de ser cuidadosamente sellado en un contenedor de plomo por la seguridad de quien lo ofrezca, todo en caso de llegar siquiera a obtenerlo bajo métodos cuestionables, claro está.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 30

Planeta: Venus

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

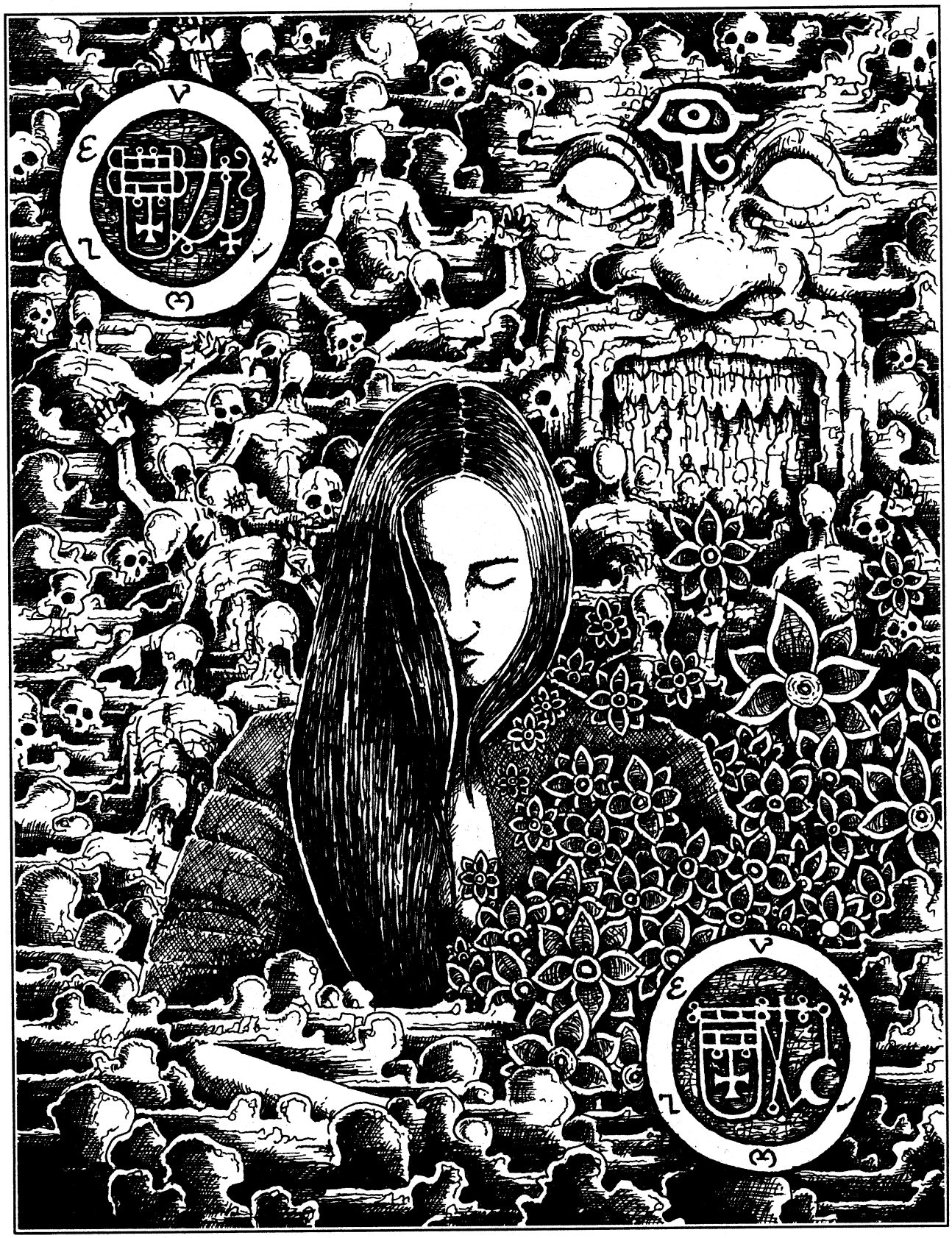
Correspondiente Angelical: Caliel

Posición Zodiacal y fechas: 25-29º de Géminis. Junio 16 a 21

Tarot: 10 de Espadas

Velas: Purpura

Planta: Muérdago



19. Sallos (Saleos, Zaleos)

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 30

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Leuviah

Posición Zodiacal y fechas: 0-4º de Cáncer. Junio 22 a 26.

Tarot: 2 de Copas

Velas: Rojo

Planta: Áster

Siguiente en esta lista, entra el gran duque Sallos, quien siendo un gran guerrero en su haber, resulta también uno de los espíritus infernales más sensibles, galantes y comprensivos de todos, optando por inspirar sobre quienes le siguen, o le invocan, pensamientos y sensaciones de amor, placer, dicha y lujuria, en vez de violencia, guerra y caos como gran parte de sus congéneres.

Puede conceder el amor de quien se desee, así como incitarle a la lujuria y la pasión desenfrenada, aunque no de manera perturbadora o hiriente como otros demonios podrían hacerlo en su afán de torcer todo deseo en algo funesto, no. El objetivo de Sallos es, principalmente, conseguir que las relaciones florezcan mediante cualquier medio necesario, puede incluso que dicho medio no sea necesariamente el más "moral" posible, pero siempre será con el fin de fomentar el amor y la fidelidad entre quienes vincule.

El gran duque suele aparecer ante quienes le invocan vestido de pies a cabeza en una brillante armadura, portando una corona merecedora de su rango, y, al igual que Agares, a riendas de un gran cocodrilo, en lugar de un corcel como cabría de esperarse. Se dice que ocasionalmente aparece como una cabeza flotando sobre el viento, y que su cabello varia de tonalidades constantemente, variando de negro a cobrizo y dejando en el ambiente un aura de luz plateada o dorada según los sutiles cambios.

20. Purson (Curson, Pursan)

El decimonono espíritu, Purson, estuvo alguna vez del lado de los ángeles igual que muchos de sus ya iguales, hasta que la rebelión comandada por Lucifer le vio aliado a este en pro de una libertad prometida, y, aunque se vio así despojado de sus antiguos rangos, se le otorgo luego el título de "Gran Rey", en gran parte, debido a su enorme influencia y aceptación por parte de las legiones de espíritus que libraron la rebelión, y la posterior "caída".

Comanda solo 22 legiones de espíritus, lo cual resulta curioso, por no decir, insólito para alguien de su rango, pero ha de tenerse en cuenta que dichas legiones pertenecieron en un pasado distante tanto a la orden angélica de las virtudes como a la orden de los tronos, lo cual equivaldría a una real y poderosa elite de elites entre las recurrentes legiones que acompañan a otros demonios, tanto mayores como menores.

Suele aparecer bajo una forma bastante fiera, con el cuerpo de un hombre y el rostro de un agresivo león, sostiene en una de sus manos una serpiente venenosa, y viaja a espaldas de un inmenso oso salvaje, mientras, el sonido de miles de etéreas trompetas anuncian su llegada. En algunas tradiciones, se asocia a Purson con el antiguo dios egipcio Horus, respetado dios de los cielos, quien representaba tanto el sol como la luna, y, aun cuando no existe mucha información de por qué tan inverosímil asociación, se sabe al menos en términos simbólicos que, siendo Purson un espíritu diurno, su signo planetario es el lunar.

Como aliado, resulta uno de los espíritus más útiles para quienes le invocan, siendo de su conocimiento tanto el pasado, como el presente y el futuro de cualquier acontecimiento por el que se le pregunte, puede también revelar los secretos de quien elija, por turbios que estos sean. Lo realmente valioso de su ayuda, sin embargo, consiste en que Purson, a diferencia de otros demonios, jamás mentirá, u omitirá detalle o acontecimiento alguno de aquello por lo que sea cuestionado, sin dejar lugar para la duda, ni respuesta sin satisfacer a plenitud. También puede conceder espíritus familiares al iniciado, con el propósito de servirle de ayuda en sus prácticas mágicas y rituales.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 22

Rango: Rey (Rex)

Planeta: Sol

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Oro

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondiente Angelical: Pahaliah

Posición Zodiacal y fechas: 5-9º de Cáncer. Junio 27 a Julio 1

Tarot: 2 de Copas

Velas: Purpura

Planta: Orquídea

21. Marax (Morax, Foraii, Forfax)

El vigésimo primer espíritu es el del presidente regente Marax, quien tambien ostenta el titulo de gran Conde.

Su apariencia puede parecer al principio bastante engañosa, aun cuando, a diferencia de otros espíritus cambia formas, no suele aparecer ante quien le invoca con la intención de generar temor ni de mostrarse abiertamente amenazante, si no que busca que quien le llame esté preparado en cuerpo y alma para las enseñanzas que está dispuesto a dar. Cuando se le convoca por primera vez, aparecerá con forma de toro, y bajo ningún pretexto dará información hasta que se le pida amablemente que cambie a una forma en la cual pueda comunicarse abiertamente, momento en el cual Marax puede cambiar el rostro del toro por el de un anciano parco y de sabio semblante, o a veces, si lo considera oportuno, aparecer enteramente bajo su forma humana o angelical, e iniciar a quien le haya llamado en las artes que le conciernen.

Curiosamente, se dice que la verdadera forma de Marax es, al igual que otros espíritus ya mencionados, la de una mujer, vestida al estilo de la antigua nobleza egipcia. Algunos demonologos creen incluso que es la mismísima Ma'at, diosa egipcia de la justicia, esposa del dios Thoth, regente universal de la sabiduría.

Bien sea en forma de toro, o de antigua diosa, Marax, una vez haya sopesado la valía del hechicero, y le haya considerado digno de sus enseñanzas, le revelará todos los secretos de la astronomía, la astrología y otras ciencias afines.

Son también de su conocimiento los secretos de las piedras y las hierbas, así como sus usos mágicos y rituales. Puede asimismo ceder espíritus familiares al iniciado para que le ayuden en sus estudios y prácticas.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Legiones: 30

Rango: Presidente (Praeses) / Conde (Comes)

Planeta: Mercurio / Marte

Elemento: Tierra

Dirección: Oeste

Metal: Mercurio / Plata / Cobre

Color: Naranja / Rojo

Incienso: Estoraque / Drago

Correspondiente Angelical: Nelakael

Posición Zodiacal y fechas: 10-14º de Cáncer Julio 2 a 7

Tarot: 3 de Copas

Velas: Rojo

Planta: Drago

22. Ipos (Ipes, Aiperos, Aupporos)

El vigésimo segundo espíritu es el de un poderoso príncipe del averno llamado Ipos, quien es uno de los demonios más misteriosos y extraños en apariencia, el Ars Goetia lo describe como una entidad con cuerpo de ángel, cabeza de león, cola de conejo y pies de ganso, lo cual le hace, por mucho, una de las figuras más extravagantes dentro de este compendio de entidades infernales.

A Ipos se le considera tanto un príncipe, como un conde entre sus semejantes. Y sus habilidades se inclinan más hacia un aspecto social y netamente humano, puede generar un alto grado de auto confianza hasta en la persona más tímida, hacer del individuo más aburrido alguien interesante y atractivo, y hacer que las mentes más mediocres parezcan intelectuales ante los ojos de los demás, lo cual hace que sus servicios sean buscados con gran interés por aquellos que son conscientes de sus capacidades.

También son de su conocimiento los eventos pasados, presentes y futuros, sea de eventos, o personas en particular, y puede hacer que las amistades se conserven intactas de todo rencor y recelo, o ayudar a conseguir nuevas.

Algunos consideran que Ipos también tiene su equivalente dentro de la mitología egipcia, y le asocian directamente con Anubis, deidad imponente con cabeza de Chacal, encargado de guiar y proteger las almas de los muertos en su paso a la otra vida.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Legiones: 36

Rango: Príncipe (Princeps)

Planeta: Júpiter

Elemento: Agua

Dirección: Norte

Metal: Estaño

Color: Azul

Incienso: Cedro

Correspondiente Angelical: Yeyayel

Posición Zodiacal y fechas: 15-19º de Cáncer. Julio 8 a 12

Tarot: 3 de Copas

Velas: Azul Oscuro

Planta: Sándalo

23. Aim (Aym, Aini, Harborym)

Aim, el duque demonio, es una entidad misteriosa y potencialmente peligrosa, ya que parece disfrutar de la manipulación espiritual de las personas, y suele usar las más arteras artimañas con el fin de destruir a quienes le plazca usando sus más oscuros secretos en su contra.

Puede hacer de quien le invoque alguien ingenioso, astuto y perspicaz, y también revelarle secretos ajenos si se le pide, además de responder verazmente preguntas y pormenores que se tenga respecto a dichos secretos.

Aim es considerado como un ser bastante carismático y apuesto cuando se presenta bajo semblantes humanos, aunque, al igual que los demás espíritus, puede cambiar de forma a voluntad, siendo sus predilectas la de un becerro o la de una serpiente, sin embargo se debe tener en cuenta que, dada la naturaleza artera y perspicaz de este espíritu, suele aparecer en más de una ocasión como un grotesco conjunto de todas las anteriores con el fin de atemorizar a quien le llama si lo considera poco digno de su presencia. Se dice que cuando se haya bajo dicha apariencia infernal, suelen verse una o a veces dos estrellas en forma de pentagrama trazadas sobre su frente humana.

Aun cuando prefiere alcanzar sus metas mediante la manipulación y la astucia, no dudara en entablar feroz batalla, Portando una venenosa serpiente en una de sus manos, y en la otra, una poderosa espada llameante con la capacidad de arrasar ciudades enteras y grandes áreas de tierra.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Legiones: 26

Rango: Duque (Dux)

Planeta: Venus

Elemento: Fuego

Dirección: Sur

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sándalo

Correspondiente Angelical: Melahel

Posición Zodiacal y fechas: 20-24º de Cáncer. Julio 13 a 17

Tarot: 4 de Copas

Velas: Azul Oscuro

Planta y Animal: Limón. Ornitorrinco

24. Naberius
(Naberus, Naiberius, Nebiros, Cerberus)

Naberius, gran marques de los infiernos, al igual que sus congéneres, suele aparecerse ante quienes le convocan bajo diversas formas físicas, entre las que se encuentra la de un enorme cuervo o una grulla negra que sobrevuela el circulo mágico de invocación, también aparece bajo forma humana, y algunas tradiciones lo muestran como un furioso sabueso de tres cabezas, lo cual es un posible indicativo de que se trate del mismísimo Cerbero, guardián del inframundo, ascendido a gran demonio por obra de su maestro hades en agradecimiento por sus servicios. Aunque esto último bien puede tratarse solo de una especulación más del extenso y enrevesado mundo de la demonología.

Caso aparte de su historia personal, se sabe que Naberius bien puede ser uno de los demonios más valerosos de todo el panteón aquí expuesto. Es poseedor de una resonante, profunda y ronca voz, cuya sola escucha basta para atemorizar al más aguerrido entre los hombres. Aun así, domina a la perfección la elocuencia en su discurso, y predomina la justicia en cada uno de sus actos y dictámenes, por lo que puede arrebatar todo rango y honor de aquel a quien considere indigno de ellos, así como devolverlos a aquellos que han sido injustamente despojados de los mismos.

Puede conceder el aprendizaje de cualquier arte o ciencia que se le pida con respeto, pero sobre todo, puede enseñar a fondo el arte de la retórica, y hacer del más despistado interlocutor un gran maestro del discurso. Aun cuando a Naberius se le considera el más feroz y temible de los 72 espíritus, se le conoce también como una entidad bastante amigable, y justa en extremo. Siempre y cuando quien le invoque no demuestre mezquindad o hipocresía en sus metas, o en sus peticiones.

Daemon Diurno

Gobernante: Amaymon

Legiones: 19

Rango: Marques (Marchio)

Planeta: Luna

Elemento: Aire

Dirección: Este

Metal: Plata

Color: Violeta

Incienso: Jazmín

Correspondiente Angelical: Chahoah

Posición Zodiacal y fechas: 20-29º de Cáncer. Julio 18 a 22

Tarot: 4 de Copas

Velas: Rojo

Planta: Fresno

25. Glasya-Labolas (Caacrinolaas, Caasimolar)

Glasya-Labolas, portador de los titulos de gran duque, y presidente de las cortes infernales, suele aparecer ante quien le invoca bajo la apariencia de un furioso perro con alas de grifo, o bajo una apariencia humana, bastante juvenil, con largo cabello castaño, y fastuosas alas blancas.

Concede conocimiento sobre todas las artes y ciencias en un instante, enseña sucesos pasados y futuros siempre y cuando se le indique, concede el amor y la aceptacion tanto de amigos como enemigos. Y tiene el poder de hacer invisible a quien le convoque, así como tambien de provocar asesinatos y grandes derramamientos de sangre.

Bajo su estandarte marchan 36 legiones de espiritus, y es un demonio bastante propicio para lanzar todo tipo de maldiciones, y hechizos destinados a hacer la vida imposible de cualquier persona.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Legiones: 36

Rango: Presidente (Praeses), Conde (Comes)

Planetas: Mercurio, Marte, Sol

Elemento: Fuego

Direccion: Sur

Metales: Mercurio, Oro, Cobre/Plata (Aleacion)

Color: Rojo naranja

Incienso: Estoraque, Sangre de Drago

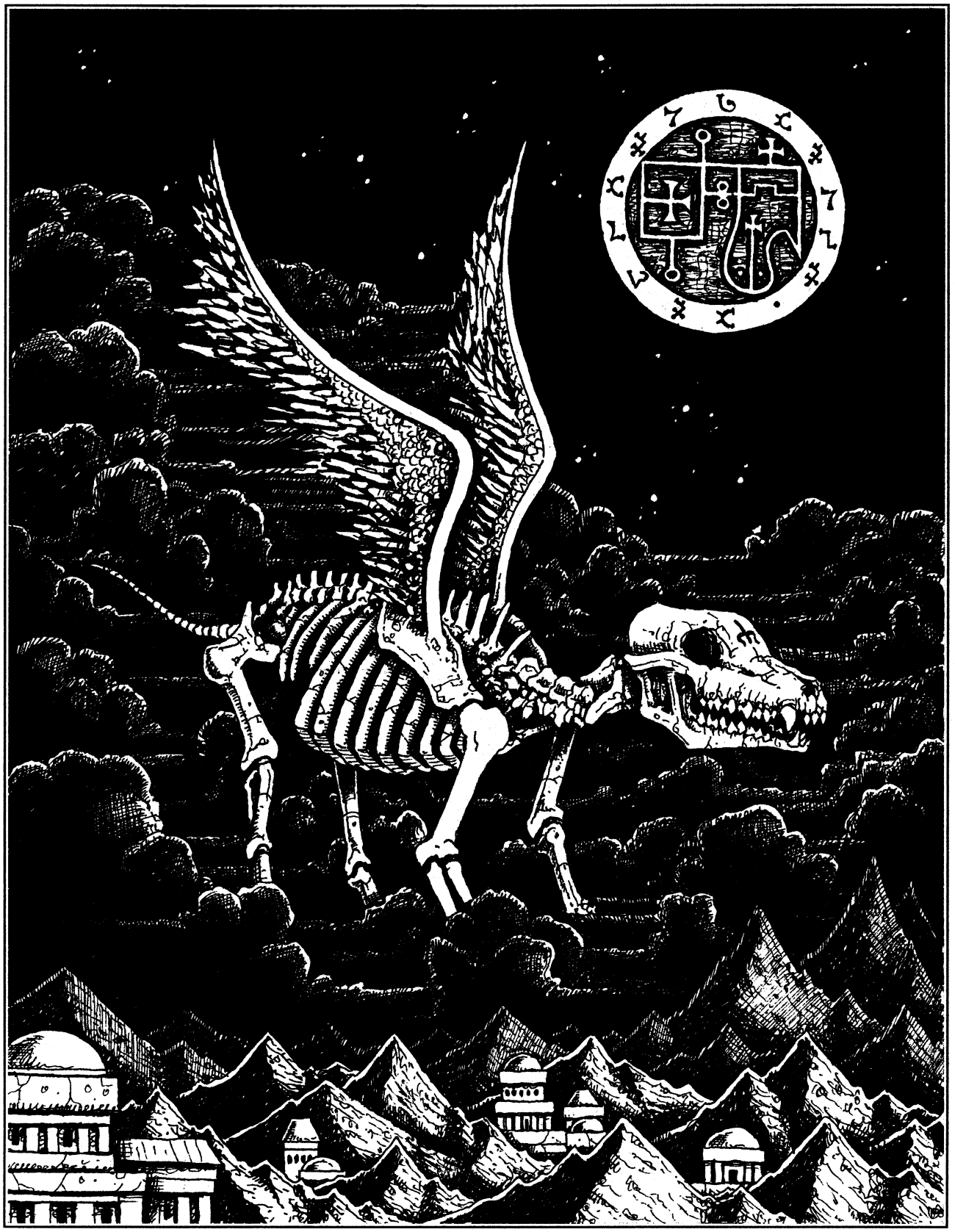
Correspondiente angelical: Nethahiah

Pocision zodiacal y fechas: 0.4° de Leo, Julio 23 a 27

Tarot: 5 de bastos

Velas: Amarillo

Planta: Romero



26. Bune (Bime, Bim)

Bune es un fuerte y poderoso duque. Gobierna 30 legiones de espiritus, y suele aparecer como un fiero dragon con tres cabezas, una en forma de sabueso, una de grifo, y una humana. Su apariencia angelica sin embargo es la de una esbelta mujer con grandes alas negras, de apariencia vagamente egipcia, con largo cabello negro, y ojos completamente oscuros. Suele ser un espiritu bastante amigable para con el invocador, y habla en un tono altivo, aunque gentil.

Tiene la capacidad de cambiar los cuerpos de los muertos de lugar, y de reunir en los sepulcros a las legiones de espiritus bajo su mando. Tambien puede otorgar riquezas al invocador, ademas de hacer de el un hombre sabio y elocuente. Tambien dará respuesta veraz a todo aquello que sea de su conocimiento.

Bune gobierna sobre 30 legiones de espiritus. Y se le conoce también bajo el nombre de Azrael, actua como un recolector de sombras, las cuales puede comandar para que residan en la tumba del mago, reuniendo conocimientos e impulsos del mas alla, que actúan incluso después de la muerte, o en los reinos oníricos.

Daemon diurno

Gobernante: Corson

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 30

Planeta: Venus, Sol

Elemento: Tierra, Fuego

Direccion: Oeste

Metal: Cobre, Oro

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondiente angelical: Haayah

Pocision zodiacal y fechas: 5.9° de Leo, Julio 28 a Agosto 1

Tarot: 5 de bastos

Vela: Naranja

Planta: Naranjo

27. Ronove (Ronebe, Ronobe)

Ronove, gran conde, y marques, quien comanda 19 legiones de espiritus. suele aparecer en forma de monstruo indescriptible. O bajo forma angelica como un gran guerrero con marcas tribales en su rostro. Suele ser bastante comunicativo y amistoso para con quien le invoca. Y se le conoce como diestro en las artes de la piroquinesis.

Enseña el arte de la retorica bastante bien, y concede conocimiento de cualquier lengua hablada, tanto común, como magica. Otorga familiares bastante utiles para el mago, y el favor tanto de amigos como de enemigos.

Comanda 19 legiones de espiritus, y se le llama principalmente, para contar con su ayuda en la aquisicion de nuevos conocimientos. Ya que suele inspirar a quien este bajo su tutela, para que, no solo aprenda rápido, sino también, que dicho aprendizaje se presente de manera casi instintiva.

Daemon diurno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio), Conde (Comes)

Legiones: 19

Planeta: Luna, Marte, Jupiter

Elemento: Aire, Fuego

Direccion: Este

Metal: Plata, Pata/Cobre (aleacion), Estaño

Color: Rojo violeta, Purpura

Incienso: Jazmin, Sangre de Drago

Correspondiente angelical: Yorethael

Pocision zodiacal y fechas: 10.14° de Leo, Agosto 2 a 7

Tarot: 6 de bastos

Planta: Canela

28. Berith

(Beal, Bolfry, Bofi, Baalberith)

Berith es un poderoso y terrible duque que aparece ante quien lo invoca bajo la forma de un adusto soldado vestido de rojo, cabalgando un corcel carmesí, y portando una corona dorada sobre su cabeza.

Da respuestas veridicas respecto a acontecimientos pasados, presentes y futuros. Otorga titulos y rangos de honor a los hombres, asi como tambien puede transmutar cualquier metal en oro.

Se le llama tambien bajo el nombre de Baalberith, "señor del pacto" o "dios de la comunidad". Y fue adorado principalmente en Canaan, Filistea y Egipto. Donde se le asociaba a las festividades de fin de año.

Se le conoce por su manera clara, y suave manera de hablar al ser llamado. Lo cual debe hacerse siempre haciendo uso de un anillo magico que porta su sello.

Berith comanda 26 legiones de espiritus, y es un demonio adivinatorio, por lo que suele manifestar visones, e imágenes profeticas en los sueños del mago. Es además un excelente guía en la ruta del auto conocimiento, por lo que demuestras ser un poderoso aliado al cual invocar para llevar a cabo labores mas introspectivas y solitarias.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 26

Planeta: Jupiter (Venus)

Elemento: Fuego (Tierra)

Direccion: Sur

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondiente angelical: Shaahiah

Poscicion zodiacal y Fechas: 15° a 19° de Leo (1° a 10° de Capricornio). Agosto 8 a 12 (Diciembre 22 a 30)

Tarot: 6 de Bastos (2 de

Vela: Purpura

Planta: Heliotropo

29. Astaroth (Astarte)

Astaroth es un fuerte y poderoso Duque, que aparece bajo la forma de un angel de malvada apariencia, sosteniendo una víbora en su mano derecha. Suele llegar cabalgando sobre una intimidante bestia alada con forma de dragon. Su forma angelica, sin embargo, es de apariencia femenina, gran altura y complexión esbelta, con un cabello largo, y ligeramente dorado. Sus alas grandes, y llamativas, se ven a veces adornadas con ribetes azules y rojos. Otorga respuesta certera sobre acontecimientos pasados, presentes y futuros, y puede descubrir toda clase de secretos. Causa sueños y visiones profeticas, y puede, también, otorgar el conocimiento de cualquier ciencia liberal a quien se lo pida. Como curiosidad, además, está dispuesto a hablar libremente sobre la caída de los angeles rebeldes, incluida la suya propia.

Era conocida entre los Cananeos como Astarte, entre los Sumerios como Inanna y entre los Babilonios como Ishtar. En el lenguaje Ugaritico se le conoce bajo el nombre Anat. Es una diosa muy antigua. Y ha estado acompañando a la humanidad desde sus inicios, al igual que Satan y Beelzebub, de quien se dice, es nieta. Siempre gozó de una gran popularidad, y ha sido diosa principal en diversas culturas, donde se le asocia a la fertilidad, el amor y la guerra. Se dice que, debido a su gran popularidad entre los hombres, su titulo sumerio "Reina de los cielos", fue areebatado en un acto de apropiación cultural por el cristianismo, para así asociarla a la figura de la virgen Maria.

Al invocarle se deben tener precauciones adicionales, como mantener ante su rostro en todo momento, el anillo mágico con su sello. Asi como cuidarse de no acercársele demasiado, a riesgo de ser dañado por su pestilente aliento.

Los grupos triangulares de tres puntos alrededor del pentagrama trazado en su sello, son bastante antiguos, y denotan su rango espiritual. Su sello también representa aspectos importantes del alma humana, como puede verse en el sello de venus con apariencia de cruz inversa al centro, simbolizando el chakra solar. Asi como también en los pilares del alma, trazados a ambos lados de la estrella.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 40

Planeta: Venus

Elemento: Tierra

Direccion: Oeste

Metal: Cobre

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Corrspondiente Angelical: Reyiyel

Posicion Zodiacal y Fechas: 10° a 20° de Capricornio. Diciembre 31 a Enero 9

Tarot: 3 de Oros (As de Copas)

Velas: Marron o Verde

Animal: Cobra o vibora.

30. Forneus

El gran marques Forneus suele aparecer bajo la forma de una inmensa monstruosidad marina, o de una forma humanoide con cierta apariencia reptiliana. En ocasiones, se presenta bajo una forma angelica masculina. Ataviado con una bella túnica color carmesí, con recortes blancos y negros. Su cabello es de un negro intenso, terminado en flequillos a la altura de sus hombros. Penetrantes ojos negros, y piel olivácea.

Enseña a los hombres bajo su tutela en las artes de la retorica, y en el conocimiento de cualquier lengua. Haciendo de ellos excelentes oradores, diestros en manipular mediante el discurso. Tambien es conocido por hacer que tanto amigos, como enemigos les amen, o les respeten. Y les protege de cualquier intención malvada que hacia ellos pueda alguien tener.

Forneus comanda 29 legiones de espiritus infernales, procedentes tanto de la orden de los angeles, como de la orden de los tronos. Y puede rendir cuenta de la esencia inherentemente malvada de algunos angeles que no formaron parte de la rebelión. Representa también una bestial y serpentina fuerza de auto conciencia. Por lo que resulta excelente para trabajos, y rituales con el subconciente.

Daemon Diurno

Gobernante: Ziminar

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 29

Planeta: Luna (Marte)

Elemento: Agua (Fuego)

Direccion: Norte

Metal: Plata (Hierro)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondiente angelical: Omael

Posicion zodiacal y Fechas: 25° a 29° de Leo. Agosto 18 al 22

Tarot: 7 de Bastos

Velas: Naranja

Planta: Girasol

31. Foras (Forras, Forcas, Furcas)

Foras, o Furcas, es uno de los grandes presidentes infernales. Y suele aparecer bajo la forma de un gran hombre fornido. Algunos pocos códices lo describen como "invisible", aunque quizás se trate de un error de imprenta, o de traduccion, ya que, en la mayoría se le describe como "invencible". En algunos círculos tiende a decirse que el aspecto de fuerza con el que se le describe, tiende a ser mas mental y espiritual, que física.

Foras es capaz de otorgar el conocimiento sobre las virtudes inherentes a todas las plantas y piedras preciosas. Enseñar las artes de la ética y la lógica. Otorgar longevidad, carisma y elocuencia. Tornarse invisible al ojo humano. Descubrir tesoros ocultos, y encontrar todo tipo de cosas perdidas.

Comanda sobre 29 legiones. Y se dice de el que es capaz de cristalizar el tiempo a volutad, al punto de estirar las barreras del mismo. Habilidad dispuesto a enseñar pasado un largo tiempo de ser instruido en sus secretos.

Daemon Diurno

Gobernante: Corson

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 29

Planeta: Mercurio

Elemento: Tierra

Direccion: Oeste

Metal: Mercurio

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

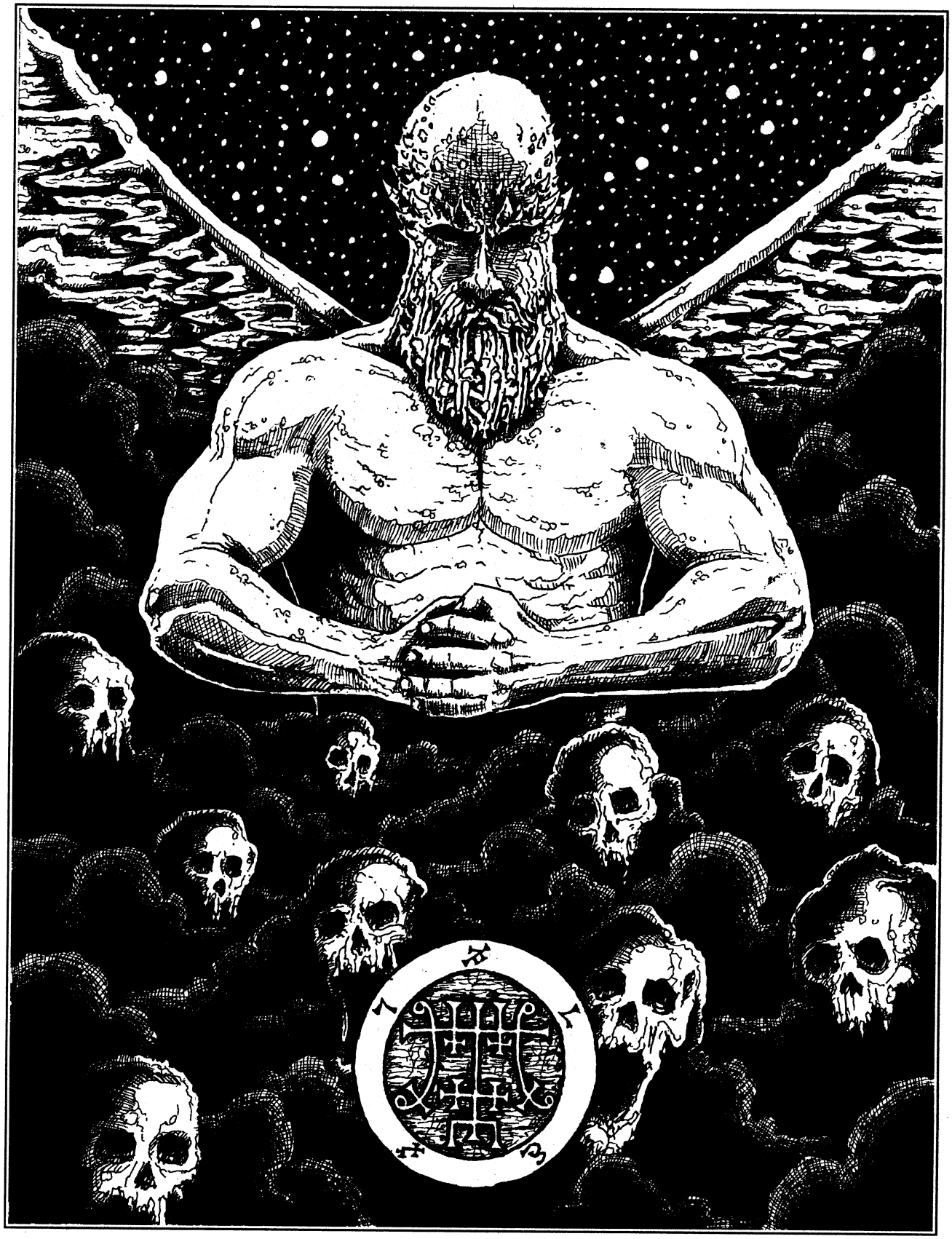
Correspondiente Angelical: Lekabael

Posicion Zodiacal y Fechas: 0° a 4° de Virgo. Agosto 23 a 27

Tarot: 8 de Oros

Velas: Naranja

Planta: Agave



32. Asmoday (Asmodeus, Sydonay)

Asmoday es uno de los grandes, y poderosos reyes del infierno. Y aparece generalmente bajo una apariencia humanoide con tres cabezas, Una de toro, una de hombre y una de cordero. Tambien lleva una cola con forma de gran serpiente, y sus pies una forma similar a los de un ganso. De su boca brotan incesantemente columnas de fuego. Viene sentado sobre un gran dragon infernal, y porta en sus manos una gran lanza, rematada en un estandarte con su sello. Bajo su forma angelica, se le conoce por su complexión atlética, tono de piel olivaceo, y su cabello intensamente negro recogido en una larga trenza. Su trato es bastante amable y caballeroso, y su tono de voz sereno y cordial. Por lo que suele ser fácil tratar con el, siempre y cuando se le dirija el mismo respeto.

Es el primer elegido por los poderes de Amaymon, y va, por virtud, primero que los demás espiritus bajo su manto. Otorga a quien le invoque el anillo de las virtudes. Enseña las artes de la aritmética, la astronomía, la geometría, y de cualquier labor artesanal. Da respuesta verídica y detallada sobre cualquier asunto que se le pida. Descubre secretos y tesoros ocultos, y puede, además, otorgar el don de la invencibilidad.

Es de resaltar que la mayoría de los códices, insisten en tratar con Asmoday con el rostro enteramente descubierto. Sin ningúna prenda, o aditamento sobre la cabeza. Lo que incluye sombreros, diademas, o inclusive, lentes. De lo contrario, el espíritu lo tomara como una ofensa, y le engañara en sus respuestas, o hara que sus intenciones fracasen a corto, o largo plazo.

Daemon Diurno

Gobernante: Amaymon

Rango: Rey (Rex)

Legiones: 72

Planeta: Sol (Neptuno)

Elemento: Aire (Agua)

Direccion: Este

Metal: Oro (Cobre azulado)

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondiente Angelical: Veshariah

Posicion Zodiacal y Fechas: 5° a 9° de Virgo. Agosto 28 a Septiembre 1

Tarot: 8 de Oros

Velas: Negras o Azules

Planta y Animal: Menta, Ballena

33. Gaap (Tap)

Gapp ostenta tanto el rango de gran presidente, como de príncipe de las huestes infernales. Aparece solo cuando el sol se encuentra sobre el horizonte, y siempre bajo forma humana, acompañado de otros cuatro grandes reyes menores. Se le describe en ocasiones bajo la apariencia de un medico, o de un hombrecillo pequeño, rodeado por una intensa aura verdosa.

Su oficio es hacer que los hombres se vuelvan insensibles o ignorantes a petición del invocador. Tambien es docto en la enseñanza filosófica, la medicina y las artes liberales en general. Puede engendrar sentimientos de amor u odio a voluntad, asi como enseñar la manera correcta de consagrar los objetos, fuerzas y entidades que se encuentren bajo el dominio de Amaymon. Confiere la custodia de espiritus familiares y enseña el arte de la proyección astral. Responde verazmente a acontecimientos pasados, presentes y futuros. Y es capaz de transportar a quien se lo pida, de manera veloz y casi instantánea, a cualquier punto del globo.

Controla 66 legiones de espiritus, todos provenientes de la orden de las potestades. Es un demonio adivinatorio, y puede actuar como catalizador para generar comportamientos sociales, tanto en masas, como en individuos.

Daemon Diurno

Gobernante: Amaymon

Rango: Presidente (Praeses), Principe (Princeps)

Legiones: 66

Planeta: Mercurio, Jupiter (Saturno)

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Mercurio, Estaño (Plomo)

Color: Naranja, Azul

Incienso: Estoraque, Cedro

Correspondiente Angelical: Yechuyah

Posicion zodiacal y fechas: 10° a 14° de Virgo. Septiembre 2 a 7

Tarot: 9 de oros

Velas: Negras

Planta: Musgo

34. Furfur (Furtur)

Furfur, o Furtur, es un poderoso gran príncipe de las cortes infernales. Se aparece bajo la forma de un gran ciervo, con una cola en llamas. Bajo esta figura, se sabe que no suele hablar con la verdad, ni prestarse a colaborar con el invocador, a menos que se le coerza al interior de un símbolo triagular, dentro del cual asumirá finalmente la forma de una hermosa diablesa, con largas alas blancas, largo y ondulado cabello rubio, y unos expresivos ojos azules. A partir de ese momento, se puede proceder a interactuar con el espíritu, quien se comunicara con su escucha con una voz curiosamente ronca, y disonante a su figura.

Furfur puede conceder deliberadamente, el amor de cualquier hombre o mujer. Tiene poder sobre el trueno, el rayo y las tempestuosas tormentas. Da respuestas certeras a cualquier asunto secreto, o divino. Infunde el amor por la batalla en el corazón de los hombres, y revela los pensamientos ocultos de terceros ante quien le invoca.

Comanda sobre 26 legiones de demonios. Y se le asocia al estado de la mente conciente, de allí el hecho de que, inicialmente no responda de manera veraz, ya que refleja dicho aspecto de nuestra psique superficial, que no responde a las verdaderas inteciones de nuestro subconciente. Furfur vendría siendo, por tanto, un espíritu relacionado al ego carnal.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 26

Planeta: Marte (Saturno)

Elemento: Fuego (Tierra)

Direccion: Sur

Metal: Cobre plateado (Plomo)

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

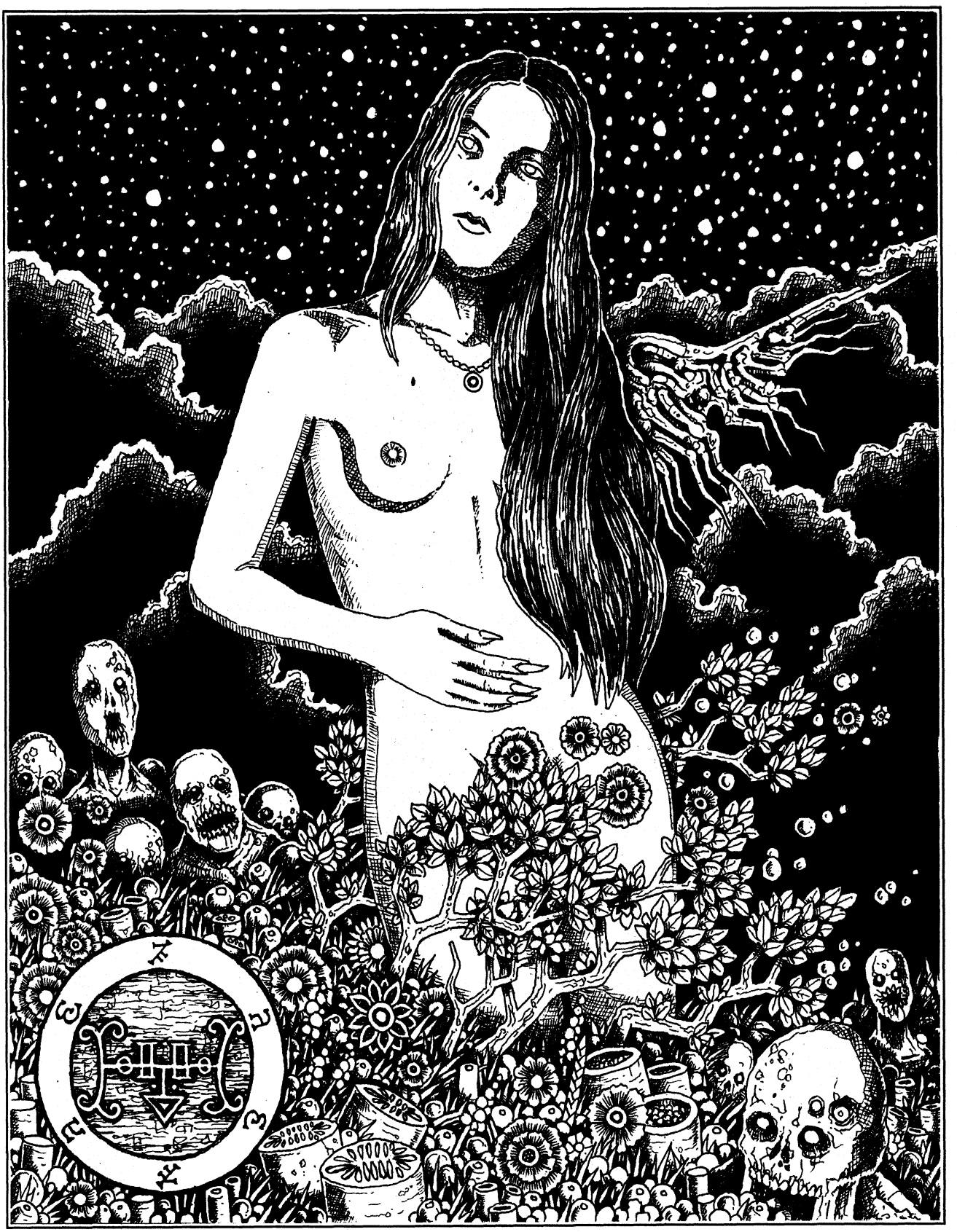
Correspondente angelical: Lehachiah

Posicion zodiacal y fechas: 15° a 19° de Virgo. Septiembre 8 al 12

Tarot: 9 de Oros

Velas: Rojas

Planta: Ciprés



35. Marthosias (Marthorias)

Marchosias, el poderoso gran marques, aparece inicialmente bajo la figura de un feroz lobo con alas de grifo, y una cola rematada en una cabeza de serpiente, vomitando fuego por su boca. Sin embargo, después de un tiempo, y a pedido del invocador, asume la forma de un hombre, con porte de fuerte guerrero. En contadas ocasiones, suele aparecer bajo su forma mas angelica. Siendo la de una adolescente bastante joven en apariencia, comunicativa y amigable, con largo cabello dorado partido al medio, y largas alas negras.

Este espíritu puede ayudar a quien le llama en cualquier pleito, o pelea. Sea esta física o berval. Enseña técnicas de guerra abierta, y combate singular. Asi como también responde fidedignamente cualquier pregunta que se le plantee. Marchosias esta fuertemente asociado al espíritu del lobo, e inicia a sus discípulos en las artes licantropicas, asi como en el cambio de forma astral.

Marchosias govierna sobre 30 legiones de espiritus. Y se dice que, en algún momento, llegó a confiar a Salomon, de que tenia esperanzas de regresar al séptimo trono una vez pasados 1.200 años, pero que se sentía engañado para no lograr tal propósito.

Daemon Diurno

Gobernante: Göap

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Venus)

Elemento: Fuego (Tierra)

Direccion: Sur

Metal: Plata (Cobre)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Kaveqiah

Posicion zodiacal y fechas: 20° a 24° de Virgo. 13 a 17 de Septiembre

Tarot: 10 de Oros

Velas: Rojas

Planta: Poleo

36. Stolas (Stolas)

El gran príncipe Stolas, suele aparecer bajo la forma de un poderoso cuervo al principio. Pero pasado un tiempo, asume una forma más humana. De largos cabellos castaños, ligeramente ondulados, y ojos azules y penetrantes. Sus alas son de un sutil color cremoso, ataviadas con curiosos adornos dorados.

Stolas enseña ante todo, el arte de la astronomía, demostrando enorme conocimiento de todas las estrellas y planetas, conocidos, y por conocer. Tambien comprende sobre las virtudes ocultas de las hierbas, y las piedras preciosas. Es docto en refinar la palabra y el discurso, dotando al mago de astucia y carisma.

Gobierna sobre 26 legiones infernales. Y su forma corvida simboliza la sabiduría oculta de los reinos oscuros.

Daemon Diurno

Gobernante: Amaymon

Rango: Principe (Princeps)

Legiones: 26

Planeta: Jupiter

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Estaño (Cobre)

Color: Azul

Incienso: Cedro

Correspondente angelical: Menudael

Posicion zodiacal y fechas: 25° a 29° de Virgo. 18 a 22 de Septiembre

Tarot: 10 de Oros

Velas: Azul oscuro

Planta: Linaza

37. Phenex (Phoenix, Fenix)

Phenex, el gran marques, aparece bajo la forma de una fastuosa ave cubierta de plumas negras y rojas, volando constantemente alrededor del circulo de invocación, acompañada de un demonio menor con forma de águila. Phenex cantará con una dulce voz infantil mientras vuela, mas sus canciones no representaran nada importante para el invocador, quien deberá insistirle en que asuma su forma humana, o angelica, para asi poder interactuar con el de manera personal.

Es un gran poeta y escritor, y su oficio es hacer versado en estas artes a quien se lo pida. Tambien puede enseñar cualquier proceder científico, y responder verazmente cualquier tipo de pregunta.

El ave fénix, a lo largo de la historia, ha sido una representación del ciclo eterno de la muerte y el renacimiento. Asi como un símbolo de la renovación, el tiempo y la energía solar. Se decía de el, que, cuando llegaba la hora de su muerte, hacía un nido de especias y hierbas aromáticas, ponía un único huevo, que empollaba durante tres días, y al tercer día ardía. El fénix ardia por completo desde su interior, y, al reducirse a cenizas, resurgía del huevo el mismo ave fénix, siempre único y eterno.
Al igual que Marchosias, Phenex fue otro de los espiritus que confio al rey salomon su deseo de regresar algún dia al séptimo trono. Es un espíritu fuertemente ligado a la naturaleza abierta, y la fauna y flora que la habita.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 20

Planeta: Luna (Venus)

Elemento: Aire

Direccion: Este

Metal: Plata (Cobre)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Aniel

Posicion zodiacal y fechas: 0° a 4° de Libra. 23 a 27 de Septiembre

Tarot: 2 de Espadas

Velas: Rosa

Planta: Rosa

CV

38. Halphas (Mathous, Malthas)

El gran conde, Haphas, aparece en forma de una blanca paloma, que se comunica con una voz grave y profunda. O, en contadas ocasiones, bajo su forma angelica. Aunque bajo dicho aspecto suele manifestarse de forma difusa, por lo que se recuerda poco de su apariencia, más alla de su voz.

Su oficio es construir estructuras y torres en un abrir y cerrar de ojos, asi como de aprovisionarlas de municiones, armas, y demás aparataje militar. Tambien puede enviar ejércitos completos de un lugar a otro de manera instantánea, y hacer arder pueblos y ciudades enteras. Se le conoce como el espíritu patrono de los hombres en armas.

Comanda sobre 26 legiones de espiritus. Y se le considera un excelente daemon defensivo, puesto que su faceta como constructor de edificaciones, puede materializarse tanto física, como espiritualmente. Construyendo fuertes barreras psíquicas que protejan al invocador de cualquier daño, o maleficio que pueda estar siendo usado en su contra.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 26

Planeta: Marte (Venus)

Elemento: Fuego (Aire)

Direccion: Sur

Metal: Cobre

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

Correspondiente angelical: Chaumiah

Posicion zodiacal y fechas: 5° a 9° de Libra. Septiembre 28 a Octubre 2

Tarot: 2 de Espadas

Velas: Rojas

Planta: Mejorana

Planet: Venus

39. Malphas

Malphas ostenta el titulo de gran presidente de las cortes infernales, y suele aparecer inicialmente bajo la forma de un gran cuervo negro, con una voz profunda y gutural. Sin embrago, puede asumir rápidamente y sin mayor dilación su forma angelica, a pedido del invocador. Bajo esta forma se le describe de apariencia masculina, con cabello y barbas de un intenso color negro que parece no reflejar ningún tipo de luz. Aunque lo que mas llama la atención de su presencia, es una poderosa aura azulada que emana de su figura, y que puede abarcar espacios enormes, llenándolo todo con un inquietante resplandor.

Su oficio es el de construir todo tipo de casa y torres de manera casi instantánea. Puede dar a conocer a quien le invoque, los deseos y planes de sus más acérrimos enemigos. Asi como otorgar familiares protectores que guien y protejan al mago.

Se dice que, aunque acepta gustosamente cualquier sacrificio que se le ofrezca. Engañara inevitablemente a quien lo haga. Aunque los motivos de ello se desconocen.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 40

Planeta: Mercurio (Saturno)

Elemento: Aire

Direccion: Este

Metal: Mercurio (Plomo)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondiente angelical: Rehauel

Posicion zodiacal y fechas: 10° a 14° de Libra. 3 a 7 de Octubre

Tarot: 3 de Espadas

Velas: Azul claro

Planta: Calendula

40. Raum (Raym)

El decimo cuarto espíritu lleva por nombre Raum. Es un gran conde de las huestes infernales, y suele aparecer bajo la forma de un cuervo. Aunque, a pedido del invocador, puede asumir sin ninguna objeción su forma angelica, que es la de un hombre alto, con largas alas de un color veteado entre blanco y negro, similar al rayado corporal de una Zebra. Portando sobre su rostro una curiosa mascara con forma de carnero, y emitiendo una intensa, y luminosa aura blancuzca.

Raum puede, a pedido del invocador, robar tesoros valiosos de las arcas de cualquier rey, o dignatario importante. Esto, en contextos inciatorios y mágicos, aduce no solo a hurtar tesoros físicos, sino también a arrebatar secretos de terceros de manera astral.

Tiene la potestad de arrasar con ciudades, y destruir la reputación de cualquier persona. Otorgar el amor tanto de amigos como enemigos, y responder con veracidad sobre cualquier asunto pasado, presente, o futuro. Puede también, enseñar el valioso arte de la telepatía, y la habilidad de comunicarse con cualquier animal, o bestia.

Comanda 30 legiones de espiritus, y se le asocia con la divinidad egipcia Khnum, también conocida como Khnemu, Khnoumis, Chnemu o Chnum. Quizas por eso suele vérsele ataviado en suntuosos ropajes similares a los de un faraón.

Su trato es amigable para con quien le invoca, y suele ser bastante llevadero tratar con el.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 30

Planeta: Marte

Elemento: Fuego (Aire)

Direccion: Sur

Metal: Cobre plateado (Plomo)

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

Correspondiente angelical: Yaytzael

Posicion zodiacal, y fechas: 15° a 19° de Libra. 8 a 12 de Octubre

Tarot: 3 de Espadas

Velas: Negras

Planta: Cardo

CXI

41. Focalor (Forcalor, Rocofale, Lucifago Rofocale, Lucifuge Rofocal)

Focalor, o Forcalor, es un poderoso duque de las cortes infernales, que aparece, ante quien le invoca, bajo la forma de un adusto hombre con alas de grifo, vestido con ropajes de un plateado brillante, rematado con ribetes dorados. Su cabeza es completamente calva,y solo en contadas ocasiones, porta una corona encima de ella. Las pocas veces que enseña sus largas alas, se puede observar como se deprende constantemente de ellas un sutil polvo dorado. Habla con voz grave y hosca, y se le nota un curioso, e indefinible acento.

Su oficio es el arte del asesinato violento, y del ahogamiento. Puede también hundir flotas enteras en lo más profundo de los mares, ya que tiene control tanto de los océanos, como de los vientos. Se sabe también, que tiene control, y potestad, sobre todas las riquezas, y tesoros del mundo. Es un poderoso servidor para cualquier tarea de magia onírica, y sueño lucido.

Comanda 41 legiones de espiritus, siendo sus subordinados directos, Agares y Marbas. Focalor es un anagrama de Rofocal. Nombre que ostenta ante sus semejantes, asi como el de Tarchimache. Aunque este ultimo, de manera mas intima.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux), Rey (Rex, Solo entre sus discípulos directos)

Legiones: 30

Planeta: Venus (Mercurio)

Elemento: Agua (Aire)

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Mercurio)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondiente angelical: Hahael

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Libra. 13 a 17 de Octubre

Tarot: 4 de Espadas

Velas: Negras

Planta: Rosa silvestre

CXIII

42. Vepar (Separ, Vapar)

Vepar, gran duque del infierno, tiene la costumbre de aparecerse bajo la orma de una misteriosa sirena. O, en determinadas ocasiones, bajo su forma angelica, que es la de una diablesa de apariencia guerrera. De cabello castaño oscuro, recogido con una diadema de un extraño cuero. Material que también puede observarse en la larga falda viste. Emite un aura azulada, que transmite calma y tranquilidad, al igual que su suave, pero firme voz.

Su oficio es gobernar sobre las aguas, y guiar embarcaciones a través de los turbulentos mares, sin importar lo pesado de sus cargas. Puede, a petición del invocador, generar turbulencias, y violentas tormentas oceánicas. Enseña tambien los métodos ocultos de la levitación, y conoce las letales artes de la putrefacción sobre cualquier tejido vivo, generando llagas y dolorosas pustulas sobre cualquier persona, y que, al descomponerse se llenan de gusanos y podredumbre.

Comanda sobre 29 legiones de espiritus. Y puede convocar servidores que guien al invocador en el aprendizaje de la gnosis onírica, y revelen secretos largamente enterrados en el subconciente.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 29

Planeta: Venus (Mercurio)

Elemento: Agua (Aire)

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Mercurio)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Mikael

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Libra. 18 a 22 de Octubre

Tarot: 4 de Espadas

Velas: Negras

Planta: Artemisa

43. Sabnock (Sabnach, Sabnacke, Salmac)

Sabnock, o Savnok, gran marques de las cortes infernales, se aparece ante quien le invoca, como un soldado vestido con una negra armadura, y armado con espada y escudo. Su cabeza semeja la de un fiero león, y llega cabalgando sobre un palido corcel. Bajo su forma humana, o angelica, se la ve como una bella mujer con largas alas azules, de las cuales sobresalen ribetes de hielo.

Sabnock puede construir rápidamente todo tipo de castillos, torres, baluartes y ciudades enteras. Asi como abastecerlos de lo necesario, como armas o enseres. Puede, al igual que Vepar, infligir la podredumbre y la infección sobre cualquier herida abierta. Actua como protectora de los soldados en guerra, y es capaz de hacer que cualquier discusión escale en serias peleas, y guerras.

Gobierna sobre 50 legiones de espiritus,y puede también conceder excelente espiritus familiares al mago, que le ayuden a fortificar las barreras psíquicas y físicas de su individualidad, tanto para actuar de forma defensiva, como para protegerle mientras realiza trabajos de naturaleza introspectiva.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 50

Planeta: Luna (Marte, Pluton)

Elemento: Fuego (Agua)

Direccion: Sur

Metal: Plata (Hierro, Plutonio)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Vevaliah

Posicion zodiacal, y fechas: 0° a 4° de Escorpio. 23 a 27 de Octubre

Tarot: 5 de Copas

Velas: Azul oscuro

Planta: Pimienta

44. Shax (Shan, Shaz, Chax, Scox)

Shax es un gran marques de los infiernos, que suele aparecer ante el invocador bajo la forma de una cigüeña, o de una paloma común. Bajo su forma angelica, aparece como alguien de cabello corto azulado, contextura mediana, y piel oscura. Suele tener buenos tratos con humanos, aunque ignorara por completo cualquier pregunta, o petición que se le haga, ajena a la primera tarea encomendada. Su voz, aunque grave y profunda, no denota ningún carácter intimidatorio, sino más bien, sutil.

Tiene el poder de arrebatar la vista, la escucha y el entendimiento de cualquier persona, a comando del mago. Puede robar bienes y dinero de las casas de reyes y poderosos, aunque suele regresarlo pasados 1.200 años. Es capaz de transportar cualquier objeto, desde cualquier parte. Provee tambien al mago de excelentes espiritus familiares.

Se dice que en ocasiones, Shax es propenso a mentir, especialmente cuando no siente agrado por el mago en particular. En dichos momentos, se le debe forzar dentro del triangulo, momento en cual, hablara con la verdad, y se evitaran riesgos de caer en peligrosos engaños.

Comanda sobre 30 legiones de espiritus. Y actua como guía para que el invocador recorra los senderos del Sabbat, y le revele sus secretos, abosorviendolos y uniéndolos a su esencia existencial.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Marte, Pluton)

Ellemento: Aire (Agua)

Direccion: Este

Metal: Plata (Hierro, Plutonio)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Yelahiah

Posicion zodiacal, y fechas: 5° a 9° de Escorpio. 28 de Octubre a 1 de Noviembre

Tarot: 5 de Copas

Velas: Negras

Planta: Verdolaga

CXIX

45. Vine

Vine ostenta los títulos tanto de reay, como de conde. Suele aparecer bajo la forma de un gran león. O de una figura humanoide con cabeza de león, cabalgando sobre un corcel negro, y llevando una serpiente en su mano. Bajo su forma angelica, aparece como un hombre delgado y de piel oscura, de rostro misterioso, y cabello negro a la altura de los hombros, rematado en vetas plateadas. Suele llegar acompañado de uno, o dos leones. En contadas ocasiones se le ha visto aparecer como una nube de fuego, de la que surgen constantemente una infinidad de ojos multiformes.

Tiene el poder de descubrir cosas ocultas, y de ser el único demonio con la habilidad de revelar la identidad de brujos o brujas, protegiendo también al invocador de ellos. Sabe de asuntos pasados, presentes y futuros con precisión. A petición del invocador, puede construir grandes torres, asi como de destruir muros enormes, y hacer que las aguas bullan con fieras tormentas.

Comanda sobre 36 legiones de espiritus infernales. Y actua como guía, y protector elemental sobre aquellos que pretendan actuar de forma negativa sobre el mago. Teniendo tambien, la potestad de derribar sus defensas en el proceso, tanto pisquicas como físicas.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 36

Planeta: Marte (Jupiter, Neptuno)

Elemento: Agua

Direccion: Norte

Metal: Cobre plateado (Estaño, Neptunio)

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

Correspondente angelical: Sealiah

Posicion zodiacal, y fechas: 10° a 14° de Escorpio

Tarot: 6 de Copas

Velas: Blancas

Planta: Malva

CXXI

46. Bifrons (Bifröus, Bifrovs)

Bifrons, también conocido como Bifröus, o Bifrovs, es uno de los grandes condes de las cortes infernales. Suele aparecer bajo la forma de una escabrosa monstruosidad, aunque, pasado un tiempo, y a pedido del invocador, puede asumir sin reparos su forma angelica, que es la de un hombre alto y enjuto, con el cabello largo hasta la cintura, de un tono rubio, y rizos anillados. Suele ser bastante amable y paciente en sus tratos, lo que hace bastante llevadero el trato que se tenga con el.

Es bastante versado en diversas artes y ciencias, siendo su especialidad la astrología, las matemáticas y la geometría. Enseña también las virtudes ocultas de las plantas y las piedras preciosas. Es un erudito de las artes nigrománticas, y puede mover cadáveres de su sitio de descanso a cualquier parte que se le pida, asi como llamar los espiritus de los muertos para que asistan en tareas mágicas, o respondan cualquier tipo de preguntas que el mago requiera.

Bifrons comanda sobre 60 legiones de espiritus infernales. Y, dados sus oficios y enseñanzas, se le puede considerar un demonio intrínsecamente ligado a la tierra, y a todo lo que a dicho plano esta ligado.

Daemon Nocturno

Gobernante: Corson

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 60

Planeta: Marte (Jupiter, Neptuno)

Elemento: Tierra (Agua)

Direccion: Oeste

Metal: Cobre plateado (Estaño, Neptunio)

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

Correspondiente angelical: Auriel

Posicion zodiacal, y fechas: 15° a 19° de Escorpio. 7 a 12 de Noviembre

Tarot: 6 de Copas

Velas: Purpura claro

Planta: Albahaca

47. Vual (Uvall, Voval, Val)

Uval, uno de los grandes duques del infierno, suele aparecer bajo la forma de un imponente dromedario, forma bajo la que permanecerá durante un tiempo, pasado el cual puede pedírsele que asuma su forma humana, o angelica, la cual se muestra de apariencia asexuada. De largo cabello rubio y ondulado, que parece flotar y moverse con conciencia propia. Viste una armadura dorada de cuerpo entero, recubierta de glifos y símbolos mágicos, y muestra sus grandes alas blancas en todo momento. Habla casi siempre en el idioma egipcio, aunque con variaciones libguisticas extrañas, o incomprensibles. Por lo que puede ser complejo llegar a entenderle en ocasiones.

Su oficio es procurar el amor incondicional de las mujeres, tanto viejas como jóvenes. Procura la amistad y el amor tanto de amigos como enemigos, y responde verazmente respecto a cualquier acontecimiento pasado, presente o futuro. Tambien tiene la habilidad de manipular el tiempo a su antojo.

Vual comanda 37 legiones de espíritus, que, al igual, provienen de la orden de las potestades. Se le considera principalmente un espíritu presto a las artes adivinatorias.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 37

Planeta: Venus (Luna)

Elemento: Agua

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Plata)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Oshaliah

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Escorpio. 13 a 17 de Noviembre

Tarot: 7 de Copas

Velas: Azul oscuro

Planta: Mirra

48. Haagenti

Haggenti es uno mas de los grandes presidentes de las cortes del infierno. Suele aparecer bajo la forma de un poderoso toro con alas de grifo. Bajo su forma angelica, asume la de una inquietante mujer de apariencia felina, con ojos parecidos a los de un lince, y acompañada de una jauría de gatos, animales que le son sagrados.

Concede sabiduría a los hombres, y conocimientos profundos sobre casi cualquier arte u oficio. Conoce a fondo las técnicas alquímicas, y pude transmutar cualquier metal en oro, o cualquier liquido en agua o vino.

Al igual que Zagan, comanda 33 legiones de espiritus dispuestos a seguirle, y servirle. Dados sus oficios, se puede inferir que Haagenti puede enseñar de manera simplificada, conceptos complejos de carácter iniciático en las artes ocultas.

Daemon Nocturno

Gobernante: Corson

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 33

Planeta: Mercurio (Luna)

Elemento: Tierra (Agua)

Direccion: Oeste

Metal: Mercurio (Plata)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondiente angelical: Miyael

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Escorpio. 18 a 22 de Noviembre

Tarot: 7 de Copas

Velas: Rojas

Planta y Animal: Hamamelis, u Olmo escoces. Gato

49. Crocell (Crokel, Procel, Pucel)

Crocell es un poderoso gran príncipe de los infiernos. Y aparece generalmente bajo su forma angelica. De largo cabello rubio, largas alas azuladas, y cubierta por un vestido entero de color azul claro.

Crocell puede provocar fuertes ruidos, ocasionando con ellos grandes conmociones en las masas. Puede también generar miedo, confusión e indecisión sobre los enemigos. Otorga comprensión sobre las artes geométricas, y sobre cualquier ciencia liberal que se le pida. Puede también calentar las aguas, y descubrir fuentes naturales de agua, y baños termales.

Crocell gobierna sobre 48 legiones de espiritus, que, al igual suyo, provienen de la orden de las potestades, a la cual pertenecían previa a la rebelión de Lucifer.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 48

Planeta: Venus (Jupiter)

Elemento: Agua (Fuego)

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Estaño)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Vahoel

Posicion zodiacal, y fechas: 0° a 4° de Sagitario. 23 a 27 de Noviembre

Tarot: 8 de Bastos

Velas: Rosa

Planta: Betónica silvestre

50. Furcas

Furcas, entre todos los espiritus, es el único que porta el titulo de caballero de las cortes infernales. Aparece como un hombre de crueles facciones, con una larga barba, y cabello corto y canoso. Cabalga sobre un palido corcel, y sostiene una filosa arma en una de sus manos. Otra de sus formas es la de un hombre pequeño y calvo, de cortas alas blancas y aspecto jovial. Algo similar a las representaciones que tenemos de Buda en la cultura popular. Su trato con el invocador suele ser bastante amable, lo que contrasta bastante con su primera apariencia.

Su oficio es enseñar las artes de la filosofía, la astrología, la retorica, la lógica, la quiromancia y la piromancia. Puede conceder paz mental, y alejar el miedo y la timidez de quien así se lo pida.

Furcas comanda sobre 20 legiones de espiritus, y es una ayuda en estremo útil para invocar, atar y hechizar los elementales de fuego, ligados a Set-An, o Azazel.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Caballero (Miles)

Legiones: 20

Planeta: Saturno

Elemento: Aire (Fuego)

Direccion: Este

Metal: Plomo (Estaño)

Color: Negro

Incienso: Mirra

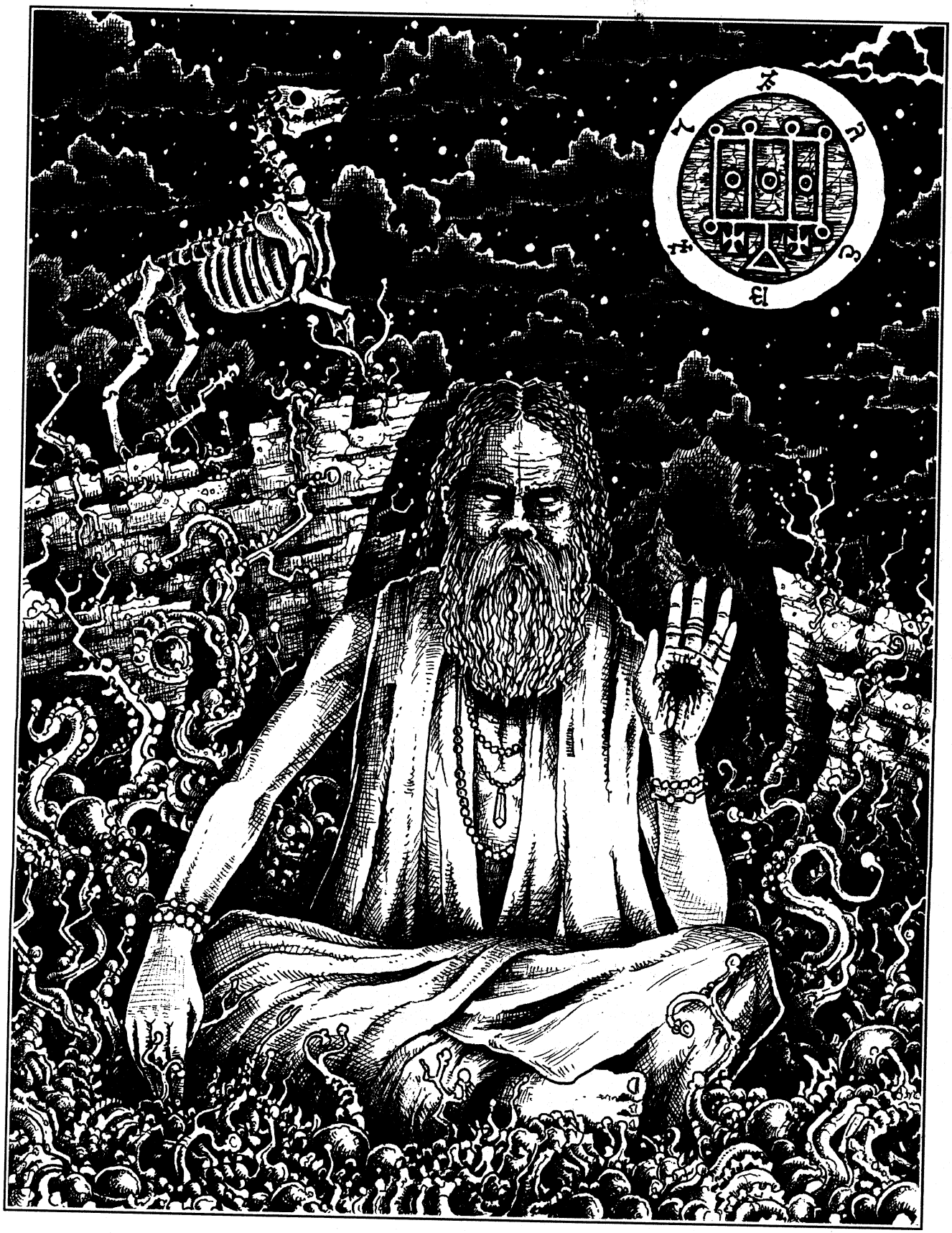
Correspondiente angelical: Daniel

Posicion zodiacal, y fechas: 5° a 9° de Sagitario. Noviembre 28 a Diciembre 2

Tarot: 8 de Bastos

Velas: Azul claro

Planta: Potentilla



51. Balam (Balaam)

Balam, o Balaam, es un terrible y poderoso rey de los infiernos. Por lo general aparece ataviado con túnicas acorde a su rango, y tres intimidantes cabezas sobre sus hombros, una de toro, que, al hablar escupe tomos de sabiduría oculta, una humana, de apariencia juvenil, y cabeza calva, y una de carnero. Tiene una cola rematada en forma de serpiente y brillantes ojos flamígeros. Suele llegar cabalgando sobre un imponente, y generalmente agresivo oso negro, y con un halcón posado sobre una de sus manos.

Puede dar respuesta certera sobre acontecimientos pasados, presentes y futuros. Puede hacer que al mago se le ocurran ideas brillantes, y dotarle de gran ingenio. Asi como volverle invisible a voluntad.

Balam gobierna sobre 40 legiones de espiritus, procedentes todas ellas de la orden de los dominios. Y, dados algunos de sus oficios, se le considera principalmente un espíritu adivinatorio.

Daemon Nocturno

Gobernante: Corson

Rango: Rey (Rex)

Legiones: 40

Planeta: Sol (Marte)

Elemento: Tierra (Fuego)

Direccion: Oeste

Metal: Oro (Hierro)

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondente angelical: Hahashiah

Posicion zodiacal, y fechas: 10° a 14° de Sagitario. 3 a 7 de Diciembre

Tarot: 9 de Bastos

Velas: Blancas

Planta: Roble

52. Alloces (Alocas, Allocer, Allocen, Alloien)

Alloces es un poderoso gran duque de las huestes infernales. Apareciendo ante el invocador en forma de un soldado ataviado en armas y armadura, o de un guerrero simple, pero fuertemente armado, cabalgando sobre un gran corcel. Su cabeza teien apariencia leonina, y de un rojo intenso. Sus ojos emiten una llama constante, y también rojiza. Se comunica con una voz ronca y bastante fuerte.

Su dominio principal es la astronomía. Aunque también destaca en cualquier ciencia liberal. Puede ser enviado en venganza contra enemigos ocultos, y en general, contra cualquier persona que atente, o geste planes en secreto en contra del mago, ocasionándoles estados de paranoia y persecución, en asociación a los movimientos lunares. Tambien es de su potestad, otorgar espiritus familiares que ayuden al invocador en sus búsquedas, prácticas y labores mágicas.

Alloces comanda 36 legiones de espiritus infernales. Y preside sobre una suerte de lugar de reunión para los espiritus, donde se planean eventos comunitarios, y se discute principalmente sobre arte y arquitectura.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 36

Planeta: Venus (Urano)

Elemento: Fuego (Agua)

Direccion: Sur

Metal: Cobre (Bronce)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Amemiah

Posicion zodiacal, y fechas: 15° a 19° de Sagitario. 8 a 11 de Diciembre

Tarot: 9 de Bastos

Velas: Verdes

Planta y animal: Salvia. Murcielago

53. Caim (Caym, Camio)

El gran presidente, Camio, suele aparecer de entrada, bajo la forma de un pequeño Zorzal. Aunque, pasado un tiempo, suele asumir su forma humana, o angelica, se le pida o no. Bajo esta forma, lo mas distinguible son sus grandes alas, adornadas con vendas de oro, asi como diversas joyas del mismo material ataviadas en todo su cuerpo. Porta una filosa espada en su mano izquierda, y su aura emite un intenso resplandor dorado, y por lo general, vuela velozmente alrededor del círculo de invocación, emitiendo ocasionalmente, explosiones de un fino polvo dorado. Suele responder, o mas bien, materializar sus respuestas por medio del fuego y las cenizas.

Su oficio es el de resolver disputas mediante el dialogo y el subterfugio. Enseña la lengua de los animales, y los medios para comunicarse con ellos. Domina las artes de la hidromancia, y puede revelar secretos y tesoros de otros mundos, y planos existenciales.

Domina sobre 30 legiones infernales, provenientes, al igual que el, de la orden de los angeles. Camio es un espíritu en extremo docto en las artes brujeriles, y se sabe, como curiosidad, que en los días posteriores a ser invocado, se puede notar un incremento significativo de pajaros rondando el lugar donde fue llamado. Pajaros que emanan una presencia extraña y perturbadora, perceptible sobre todo para los niños pequeños, y para personas con un alto grado de sensibilidad.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 30

Planeta: Mercurio (Sol)

Elemento: Aire (Fuego)

Direccion: Este

Metal: Mercurio (Oro)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

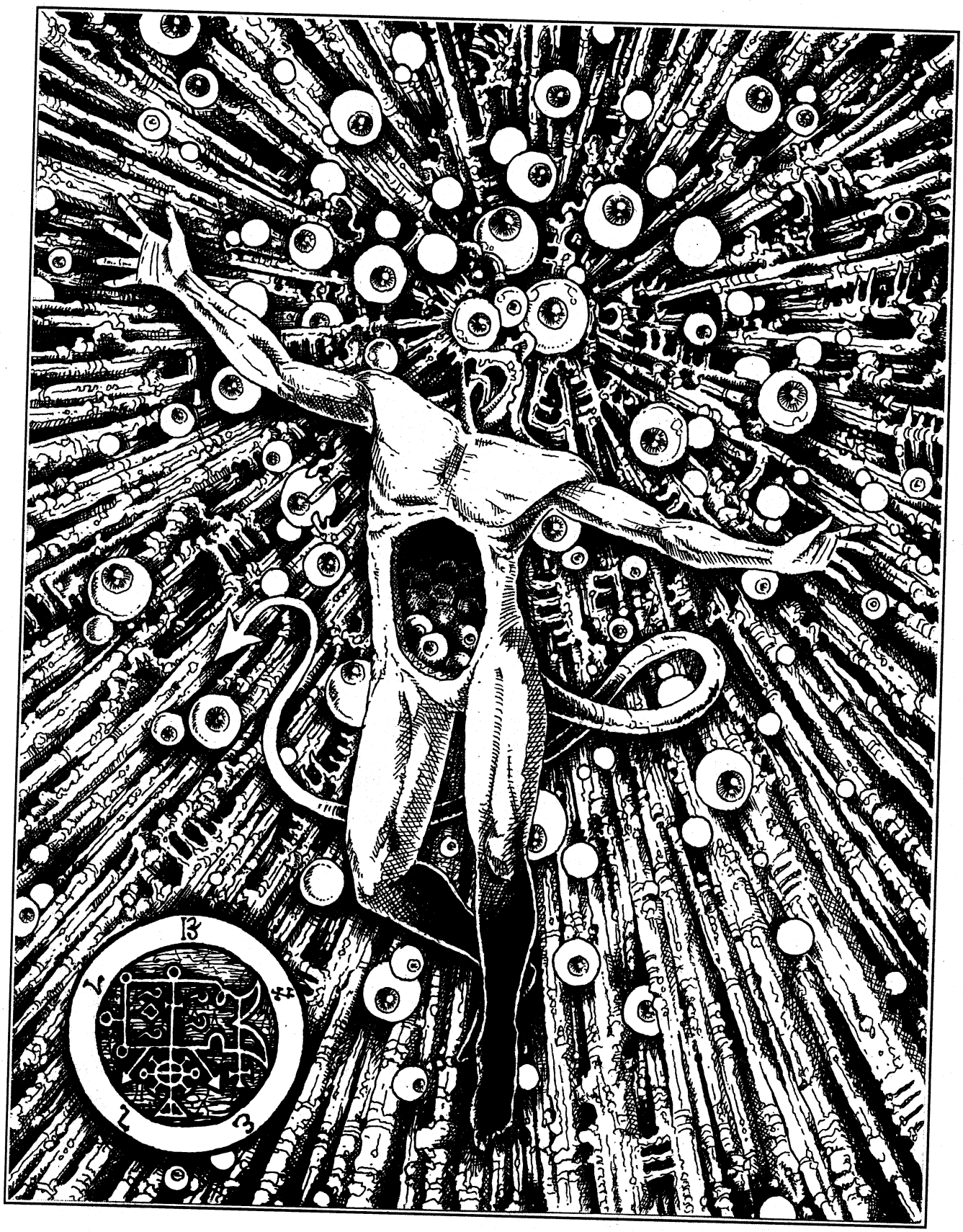
Correspondiente angelical: Nunael

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Sagitario. 12 a 16 de Diciembre

Tarot: 10 de Bastos

Velas: Verdes

Planta: Centaurea



54. Murmur (Murmus, Murmux)

Murmur ostenta el rango de Duque, asi como de Conde. Aparece bajo la forma de un fiero guerrero, ataviado de una radiante armadura, y montado sobre un gran grifo. Lleva por lo general, una vistosa corona ducal sobre su cabeza. Y allí donde vaya, le siguen sus ministros, avisando de su llegada con ominosos toques de trompeta.

Su oficio consiste en enseñar las artes filosóficas a la perfeccion. Tambien el de constreñir las almas de los muertos, para que respondan a las peticiones o preguntas del invocador. Puede llamar, y constereñir las sombras de los fallecidos, para que rodeen la esencia del mago, y fortalezcan su forma astral. Asi como enviar dichas sombras a perturbar, y desequilibrar a sus enemigos.

Murmur comanda 30 legiones de espiritus. Las cuales provienen tanto de la orden de los angeles, como de la orden de los tronos.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux), Conde (Comes)

Legiones: 30

Planeta: Venus (Sol)

Elemento: Agua (Fuego)

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Oro)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondiente angelical: Nuithael

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Sagitario. 17 a 21 de Diciembre

Tarot: 10 de Bastos

Velas: Azul oscuro

Planta: Perejil

55. Orobas

Orobas, poderoso príncipe de las cortes infernales, aparece inicialmente bajo la forma de un imponente corcel demoniaco. Puede también, al cabo de un tiempo, asumir sus formas angelicas, que puede ser la de un curioso hombrecillo de corta estatura y cabello negro azabache, con una apriencia que solo podría definirse como "particular". O también, la de un niño pequeño con cabello rubio y rizado, y comportamiento seco y reservado. En ambas formas, sin embargo, viene acompañado de un gran corcel negro con tendencias a corcovear de manera indomable.

Su oficio es el de dar control y poder sobre los demás, proteger al invocador de sus enemigos, o de espiritus malignos, y poner fin a cualquier injuria, o calumnia que le afecte. Responde certeramente sobre los asuntos divinos, y la creación del universo. Puede también discernir sobre asuntos pasados, presentes y futuros, y otorgar el favor de amigos y enemigos.

Orobas comanda 20 leiones de espiritus, y se le conoce como el espíritu patrono de los caballos, y las bestias de apariencia equina. Actua además como intermediario entre los vivos y los muertos.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Principe (Princeps)

Legiones: 20

Planeta: Jupiter (Saturno)

Elemento: Agua (Tierra)

Direccion: Norte

Metal: Estaño (Plomo)

Color: Azul

Incienso: Cedro

Corresponente angelical: Mabayah

Posicion zodiacal, y fechas: 0° a 4° de Capricornio. 22 a 26 de Diciembre

Tarot: 2 de Oros

Velas: naranja

56. Gremory (Gomory, Gamori, Gemori)

Gremory, o Gomory, es un gran espíritu duque de las cortes infernales, y suele aparecer casi siempre bajo la forma de una hermosa, y esbelta mujer, de llamativa y seductora mirada. Lleva una corona ducal colgada de su cinto, y viene cabalgando sobre un enorme camello. Puede llegar bajo formas diferentes, pero, en caso tal, carece de predilección por alguna definida, y depende mas de su propio capricho.

Gremory tiene la potestad de otorgar al invocador el amor de cualquier mujer, joven o vieja. Es capaz de descubrir todo tipo de tesoros ocultos, no solo físicos, sino también espirituales, y propios de la individualidad del invocador. Puede también, discernir acontecimientos pasados, presentes y futuros.

Grémory comanda sobre 26 legiones de espiritus infernales. Y no es poco común, que copule con el mago en un plano astral u onírico durante sus prácticas e invocaciones.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 26

Planeta: Venus (Saturno)

Elemento: Agua

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Plomo)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondiente angelical: Poyel

Posicion zodiacal, y fechas: 5° a 9° de Capricornio. 27 a 31 de Diciembre

Tarot: 2 de Oros

Velas: naranja

Planta: fenogreco

57. Ose (Ozé, Oso, Voso)

Ose, también conocido como Osé o Voso, es uno de los grandes presidentes de las cortes infernales. Suele aparecer al principio como un fiero leopardo. Aunque, al pasar un tiempo, asume su forma humana, o angelica, de la cual poca información se sabe. Por lo que se especula que, quienes tratan con el, y llegan a verle bajo dicha forma, solo son capaces de percibirla, o comprenderla en el lapso de tiempo que dura la invocación, tiempo tras el cual los recuerdos se vuelven difusos.

Es docto en todas las artes y ciencias liberales, y puede enseñarlas a voluntad. Tambien puede engañar a cualquier persona que el mago elija, haciéndole pensar que es cualquier otro ser, o incluso cosa ajena a ella misma, llegando incluso al extremo de llevarla a la locura. Conoce todo tipo de acontecimientos pasados, presentes y futuros, y es capaz de transfigurar la carne, dándole al invocador cualquier forma de animal, o bestia que se le pida.

Ose commanda sobre 30 legiones de espiritus. Y se le conoce por ser un demonio astuto, con la habilidad de iniciar al mago en los misterios divinos y luciferinos. Actuando como guía en los caminos que conducen al Sabbat siniestro.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 30

Planeta: Mercurio (Venus)

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Mercurio (Cobre)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondente angelical: Nememiah

Posicion zodiacal, y fechas: 10° a 14° de Capricornio. 1 a 5 de Enero

Tarot: 3 de Oros

Velas: Verdes

Planta: Cola de caballo

58. Amy (Avnas)

Amy, o Avnas, es uno de los grandes presidentes infernales. Aparece inicialmente bajo la forma de un gran pájaro de fuego, o de un incesante pilar de llamas. Al cabo de un tiempo, y ya sea por voluntad propia, o a pedido del invocador, asumirá una forma mas humana, o angelica, aunque sin dejar de emitir fuego constantemente de su ser.

Es versado en las ciencias y artes liberales, siendo su especialidad la astrología. Puede abrir los caminos a tesoros ocultos, o resguardados por espiritus, y otorgar increíbles riquezas al invocador. Esto último no se limita exclusivamente al plano físico, ya que otorga acceso a los tesoros del conocimiento interior, y la sabiduría que alberga la individualidad inexplorada del mago. Tambien otorga control sobre espiritus familiares que ayuden en tareas mágicas, o búsquedas personales.

Amy gobierna sobre 36 legiones de espiritus infernales, pertenecientes tanto a la orden de los angeles, como a la orden de las potestades. Y es otro de los espiritus que ansia regresar algún dia al séptimo trono.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 36

Planeta: Mercurio (Venus)

Elemento: Fuego (Tierra)

Direccion: Sur

Metal: Mercurio (Cobre)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondente angelical: Yeilael

Posicion zodiacal, y fechas: 15° a 19° de Capricornio. 6 a 10 de Enero

Tarot: 3 de Oros

Velas: Rosa

Planta y animal: Verbena, Pantera

CXLVII

59. Orias (Oriax)

Orias es una de los grandes marqueses de las cortes infernales. Aparece como un fiero león, o como una figura humanoide con cabeza de león, sosteniendo dos serpientes en una de sus manos, y cabalgando sobre un imponente corcel. Bajo su forma humana, o angelica, se le distingue por su cabeza calva, recubierta de glifos arcanos tatuados. Hablando con una voz grave y profunda.

Enseña ante todo, el arte de la astronomía, las virtudes de las estrellas, asi como los secretos y la correcta ubicación de las mansiones planetarias. Enseña a consagrarse con las sombras de los muertos mediante la influencia estelar. Enseña el arte de la transmutaciony el cambio de forma, tanto física como astral. Y puede conceder el favor de amigos y enemigos por igual.

Orias gobierna sobre 30 legiones de espiritus infernales. Y se le asocia directamente con el dios egipcio Osiris, regente del inframundo, la muerte y la resurrección. Y puede otorgar fuerza, estabilidad, y poder renovado a las almas recientemente fallecidas.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Mercurio)

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Plata (Mercurio)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Herachel

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Capricornio. 11 a 15 de Enero

Tarot: 4 de Oros

Velas: Blancas

Planta: Caramillo

60. Vapula (Naphula)

El decimo sexto espíritu inferna lleva por nombre Vapula, y porta el rango de gran duque de los infiernos. Y se aparece ante el invocador bajo la forma de un indomable león con alas de grifo. Bajo su forma angelica, se presenta como una mujer de mediana estatura, de largo cabello negro, ojos entramente rojos, orejas rematadas en forma puntiaguda y tez oscura. Sus largas alas presentan un color acanelado, y emiten un curioso, y agradable aroma.

Su oficio es enseñar cualquier tipo de creación artesanal, asi como también filosofía, y otras ciencias liberales. Tambien puede ser enviado como ayuda y asistencia a cualquier ser querido del mago, con la finalidad de instruirle, mediante estallidos de inspiración repentina, en cualquier conocimiento que Vapula pueda enseñar.

Gobierna sobre 36 legiones de espiritus, y se le considera parte de los Neph-Kam, o Nephilim. Angeles caidos que pueden instruir al mago en labores que le beneficien, y sean de su interés personal.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 36

Planeta: Venus (Mercurio)

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Cobre (Mercurio)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Mitzrael

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Capricornio. 16 a 19 de Enero

Tarot: 4 de Oros

Velas: Azul oscuro

Planta: Papiro

CLI

61. Zagan (Zagam, Dagon)

Zagan ostenta tanto el titulo de presidente, como de rey de las cortes infernales. Aparece ante el invocador bajo la forma de un fornido toro con alas de grifo. O en ocasiones, asume su forma humana, o angelica, que es la de un hombre bastante alto, de complexión fornida, cabello rubio, y medianamente largo, y ojos de un azul claro bastante intenso.

Zagan puede otorgar ingenio y sabiduría, incluso al hombre mas ignorante, y enseñarle a hacer asociaciones con su entorno natural, para, calladamente, enscuchar y entender antes de hablar. Tiene la potestad de convertir el agua y la sangre en vino, e instruye en la iniciación a los senderos del fortalecimiento de la individualidad, con el fin ultimo de que perdure mas alla de las barreras de la muerte.

Comanda sobre 33 legiones de espiritus. Y se le asocia al dios filisteo Dagon, deidad patrona de los granjeros, ligada a la agricultura y la fertilidad. Tambien se le conoce como un espíritu vampirico, iniciador en los secretos de la sangre, y la inmortalidad.

Daemon Nocturno

Gobernante: Corson

Rango: Presidente (Praeses), Rey (Rex)

Legiones: 33

Planeta: Mercurio (Saturno, Urano)

Elemento: Tierra (Aire)

Direccion: Oeste

Metal: Mercurio (Plomo, Uranio)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondiente angelical: Vamabel

Posicion zodiacal, y fechas: 0° a 4° de Acuario. 20 a 24 de Enero

Tarot: 5 de Espadas

Velas: Blancas

Planta: Hisopo

62. Valac (Volac, Valu, Ualac)

Valac, gran presidente de las cortes infernales, suele aparecer bajo la forma de un niño pequeño de apariencia sombria, con alas blancas, y cabalgando sobre un fiero dragon bicéfalo. Su vuelo es en extremo veloz, y, si se le llama a puertas cerradas, suele retirarse por el techo del lugar tras finalizar sus tareas.

Su oficio es el de revelar tesoros ocultos, sean estos físicos, o secretos espirituales. Inicia al mago en la senda del autoconocimiento, y la deificación del ser. Provee de buena suerte, y guía al iniciado por caminos venturosos. Instruye sobre los lugares donde reposan las serpientes, y puede enviarlas a ayudar al invocador en sus tareas mágicas.

Valac gobierna sobre 38 legiones de espiritus, y es bastante útil en enseñar el arte de la invocación, basada en el conocimiento instintivo. Se le conoce como guardian del círculo mágico.

Daemon Nocturno

Gobernate: Corson

Rango: Presidente (Praeses)

Legiones: 38

Planeta: Mercurio (Saturno, Urano)

Elemento: Tierra (Aire)

Direccion: Oeste

Metal: Mercurio (Plomo, Uranio)

Color: Naranja

Incienso: Estoraque

Correspondente angelical: Yehahel

Posicion zodiacal, y fechas: 5° a 9° de Acuario. 25 a 29 de Enero

Tarot: 5 de Espadas

Velas: Blancas

Planta: Sesamo

63. Andras

Andras es uno de los grandes marqueses del infierno. Aparece bajo la forma de un angel con cabeza de cuervo negro, sosteniendo una larga y filosa espada en su mano, y cabalgando sobre un fornido lobo negro. Bajo su forma mas angelica, aparece como un hombre joven, de larga cabellera dorada, y vistiendo una larga túnica blanca con adornos negros. Emite cierta aura de rudeza, y viene acompañado de un familiar con forma de temible lobo de ojos brillantes, y enteramente rojos.

Su oficio es generar discordias, y todo tipo de peleas y rencillas. Es un espíritu en extremo peligroso, y, si se le desafia, o se le ofende, puede fácilmente asesinar al invocador, y a cualquier ayudante que le acompañe. Sin embargo, suele ser bastante complaciente con aquellos que sepan tratar con el, y que demuestren su fiel apego a las sendas del conocimiento luciferino. Puede también instruir en el arte de la transfiguración licantrópica y astral.

Gobierna sobre 30 legiones de espiritus. Y se le asocia a la antigua deidad guerrera celtica Andrasta, o Andraste, el invencible. Patrono de las tribus icenicas en la antigüedad.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Pluton, Marte)

Elemento: Fuego

Direccion: Sur

Metal: Plata (Hierro)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Onuel

Posicion zodiacal, y fechas: 10° a 14° de Acuario. 30 a 3 de Enero

Tarot: 6 de Espadas

Velas: Negras

Planta y animal: Violeta, Lobo

64. Haures (Hauras, Havres, Flauros)

Haures, o Flauros, es un gran duque de las cortes infernales. Aparece al principio, bajo la forma de un terrible y fuerte leopardo, o una negra sombra de fieros ojos llameantes. Tras un tiempo, asumirá su forma humana, o angelica, que es la de una esbelta mujer de rostro frio y severo. Su largo cabello, partido al medio, y sos brillantes ojos, alternan entre un dorado intenso, y un carmesí sanguíneo. Suele flotar, sin necesidad de alas visibles, alrededor del círculo, en actitud solemne y serena.

Su oficio es el de discernir asuntos pasados, presentes o futuros. Tambien el de atacar, y destruir a cualquier enemigo del invocador mediante fieras llamas, e incendios voraces. Tambien hablara libremente de asuntos y secretos divinos, asi como de la rebelión, y posterior caída de los espiritus infernales.

Haures comanda sobre 36 legiones de espiritus, y se le conoce principalmente como demonio adivinatorio. Es de menester resaltar que, al momento de invocarle, es necesario usar tanto el circulo, como el triangulo mágico. De lo contrario, podrá engañar, o mentir al mago, si asi le place.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 36

Planeta: Venus (Mercurio)

Elemento: Fuego (Aire)

Direccion: Sur

Metal: Cobre (Mercurio)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Machiel

Posicion zodiacla, y fechas: 15° a 19° de Acuario. 4 a 8 de Febrero

Tarot: 6 de Espadas

Velas: Purpura

Planta: Esculetaria

CLIX

65. Andrealphus (Andraalphus)

Andrealphus es un poderoso marques de los infiernos. Aparece inicialmente bajo la figura de un llamativo pavo real, hablando incesantemente en lenguas misteriosas a dos voces, una grave y otra aguda, que suenan al unisono. Al cabo de un tiempo asumirá una forma mas humana, sea a pedido del invocador, o por voluntad propia. Bajo dicha apariencia suele ser multifacético, y no ligarse demasiado a algún avatar en particular. Sin embargo es de notar que en contadas ocasiones, elige aparecer con apariencia de un jovial bufon, con ropajes adornados de largas y coloridas plumas que recuerdan su forma más bestial.

Enseña las artes de la geometría, la astronomía, las matemáticas, la química, y cualquier oficio pertinente a la toma de medidas. Tambien puede otorgar astucia, y hacer de cualquier hombre, alguien sutil y convincente en todo tipo de disputa argumental, o discusión abierta.

Andrealphus comanda sobre 30 legiones de espiritus. Y se le considera uno de los espiritus ligado al Sabbat infernal, y tiene la potestad de guiar al allí al mago, transformando su forma humana, en la forma, física o astral de un pájaro.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna (Las 4 lunas de Jupiter)

Elemento: Aire (Tierra)

Direccion: Este

Metal: Plata (Niquel)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Damabiah

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Acuario. 9 a 13 de Febrero

Tarot: 7 de Espadas

Velas: Plateadas

Planta y animal: Loto, Rana

CLXI

66. Cimeies (Cimeries, Cimejes, Kimaris, Khepu)

Cimeies es uno de los grandes marqueses de las cortes infernales. Suele aparecer como un fuerte, y poderoso guerrero, cabalgando sobre un negro corcel. Bajo su forma angelica, se le ve con apariencia masculina, bastante atractivo, medianamente fornido, y de cabello ligeramente anaranjado a la altura de los hombros. Sus largas alas doradas dejan a su paso, rastros de un fino polvo de oro.

Cimeies otorga una excepcional fuerza espiritual, y física. Y puede dar la valentía necesaria para actuar de formas heroicas en cualquier batalla. Tambien es diestro en las artes de la retorica, la lógica y la gramatica, asi como descubrir tesoros largamente ocultos, sean estos físicos o espirituales.

Gobierna sobre 20 legiones de espiritus infernales. Y tiene potestad sobre todas las entidades y bestias que habitan las regiones africanas del planeta. Se le asocia al dios egipcio Khepera, o Khepri. Deidad con forma de escarabajo que empuja al sol en su constante viaje galáctico, y que estaba ligado al concepto de la constante transformación de la existencia.

Daemon Nocturno

Gobernante: Corson

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 20

Planeta: Luna (Venus)

Elemento: Tierra (Aire)

Direccion: Oeste

Metal: Plata (Cobre)

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Menaqael

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Acuario. 14 a 18 de Febrero

Tarot: 7 de Espadas

Velas: Azul oscuro

Planta: Pino

CLXIII

67. Amduscias (Amdusias, Amdukias)

Amduscias es un gran duque de las cortes infernales. Aparece al ser llamado, bajo la forma de un misterioso unicornio. O bajo su forma mas humana, o angelica, que es la de un hombre de tez oscura, largo cabello negro azabache, manos asperas y llamativas, terminados en largos dedos, y largas alas de tono bronceado. Su aparición suele venir acompañada de sonidos de instrumentos musicales estridentes, principalmente de trompetas con tonos metálicos y profundos. Aunque nunca se puede saber a ciencia cierta de su procedencia.

Tiene la habilidad de adiestrar al mago en cualquier tipo de conocimiento musical. Tambien es un daemon cercano a los espiritus de la naturaleza, y puede guiar al invocador a bosques antiguos y secretos, enseñándole el lenguaje de las plantas y arboles, y dotándole de la habilidad necesaria para interactuar con ellos, o para hacer que florezcan, o que sus frutos abunden.

Amduscias comanda sobre 29 legiones de espiritus infernales. Y puede otorgar al mago poderosos espiritus familiares que le guien, y asistan en cualquier tarea secreta que deseen emprender. Se le considera también el gran director musical de los infiernos.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 29

Planeta: Venus (Neptuno)

Elemento: Aire (Agua)

Direccion: Este

Metal: Cobre (Plata)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Eyaoel

Posicion zodiacal, y fechas: 0° a 4° de Piscis. 19 a 23 de Febrero

Tarot: 8 de Copas

Velas: Azul claro

Planta y animal: Mimosa, Ave (Cualquier especie)

68. Belial

Belial es un poderoso gran rey de las cortes infernales, asi como uno de los mas prominentes en rango, e importancia, ya que fue creado inmediatamente después de Lucifer. Se le considera uno de los daemones originales, y no se postra ante la arcillosa imagen de los hombres. Belial es considerado como espíritu regente de la tierra, y de los senderos siniestros de las artes mágicas. Representa la materialización de la voluntad hecha carne. Suele aparecer ante el invocador bajo la forma de dos hermosos angeles sentados sobre una carroza de fuego. En ocasiones no como dos entes separados, sino amalgamados en un único cuerpo. Su voz, aunque apacible y hermosa, evoca un inquietante tono siniestro en su trasfondo. Tambien se sabe que suele aparecer bajo una única forma angelica, delgado y de corta estatura, con un curioso cabello largo, y de un color ligeramente dorado.

Belial puede otorgar títulos, rangos, y poder dentro de cualquier circulo social. Aunque esto también puede ser interpretado, de manera iniciática, como tener la facultad de lograr cualquier meta, o evolución personal propuesta por el mago. Tambien puede otorgar el favor de amigos y enemigos por igual, y de brindar espiritus familiares que guien, y ayuden al invocador a lograr sus propósitos.

Comanda sobre 80 legiones de espiritus. Y se le considera guía iniciático en la gnosis solar, y lunar de ser, asociadas al vampirismo y la licantropía. Puede hablar larga y detalladamente sobre la rebelión, y posterior caída de Lucifer, de la que fue uno de los principales artífices. Tambien se le considera ligado a determinados aspectos mentales que comandan el lenguaje, y los patrones del pensamiento lógico. Toda invocación al gran rey Belial, demanda de una ofrenda sacrificial en su nombre, generalmente de naturaleza sexual.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Rey (Rex)

Legiones: 80

Planeta: Sol (Jupiter, Neptuno)

Elemento: Fuego (Agua)

Direccion: Sur

Metal: Oro (Estaño, Neptunio)

Color: Amarillo

Incienso: Incienso

Correspondente angelical: Cheboiah

Posicion zodiacal, y fechas: 5° a 9° de Piscis. 24 a 29 de Febrero

Tarot: 8 de Copas

Velas: Naranja

Planta: Candelaria

69. Decarabia (Carabia, Abraxas)

Decarabia es uno de los grandes marqueses de las cortes infernales. Suele aparecer bajo la abstracta forma de una estrella rodeada de un pentaculo, y misteriosos glifos arcanos de sugerente, y evocadora naturaleza. Tambien bajo su forma angelica, o humana, que es la de un ser andrógino, de cabello corto y ondulado, tez clara, y laras alas negras con ribetes y manchas de una tonalidad carmesí. Emana una intensa aura azulada, que emite bastante calor, y puede llegar a resultar riesgosa en su proximidad.

Tiene la potestad de instruir en los secretos y virtudes de las piedras preciosas, así como de todo tipo de pajaros, los cuales puede llamar para que rodeen y acompañen al invocador, entonando todo tipo de canto, y obedeciéndole como si hubieran sido domados por este.

Decarabia gobierna sobre 30 legiones de espiritus. Y puede instruir al mago en las artes arcanas del cambio de forma, tanto física como astral. Instruye también en el correcto uso de todo tipo de artilugios y objetos de naturaleza mágica.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Marques (Marchio)

Legiones: 30

Planeta: Luna

Elemento: Aire (Agua)

Direccion: Este

Metal: Plata

Color: Violeta

Incienso: Jazmin

Correspondente angelical: Reahel

Posicion zodiacal, y fechas: 10° a 14° de Piscis. 1 a 5 de Marzo

Tarot: 9 de Copas

Velas: Negras

Planta: Lunaria

70. Seere (Sear, Seir)

El decimo séptimo espíritu lleva por nombre Seere. Es un poderoso gran príncipe de las cortes infernales, que aparece ante el invocador bajo la forma de un apuesto hombre, cabalgando sobre un caballo alado. De complexión fornida y mediana contextura, Cabello largo, ligeramente oscuro y largas alas blancas, veteadas de bronceados zurcos. Su voz suele ser apacible y pacifica, sin tonos sugerentes que impliquen malicia alguna. Suele volar de forma grácil y agil alrededor del circulo de invocación.

Tiene por oficio el de transportar grandes cargas de un lugar a otro, y de manera inmediata. Puede dejar al descubierto la identidad de cualquier ladron. Puede lograr que cualquier plan, hechizo o meta propuesta por el mago, sea alcanzada y materializada de forma instantánea, aun cuando ello implique que sucedan al mismo tiempo muchas cosas relacionadas a dicho acto.

Seere gobierna sobre 26 legiones de espiritus infernales. Se le considera un espíritu lucifero del aire, y puede moverse a grandes velocidades y enormes distancias. Suyo es el control del tiempo, el cual puede doblar a voluntad. Y es además, un espíritu iniciático en los secretos arcanos de las esferas solares. Se le conoce por su talante bondadoso hacia el mago, y por su trato benefico en cualquiera de las tareas que con el se realicen.

Daemon Nocturno

Gobernante: Amaymon

Rango: Principe (Princeps)

Legiones: 26

Planeta: Jupiter (Luna)

Elemento: Aire (Agua)

Direccion: Este

Metal: Estaño (Plata)

Color: Azul

Incienso: Cedro

Correspondente angelical: Yebemiah

Posicion zodiacal, y fechas: 15° a 19° de Piscis. 6 a 10 de Marzo

Tarot: 9 de Copas

Velas: Verdes

Planta: Sauce

71. Dantalion

Dantalion es uno de los grandes duques de las cortes infernales. Suele aparecer bajo una forma vagamente humanoide, de la que surgen constantemente infinidad de rostros, tanto masculinos como femeninos, que mutan constantemente de forma fluida, y hablan, cada uno de ellos, en diversas lenguas, tanto muertas, como existentes, o por existir. Emite un aura azulada, y sostiene entre sus manos, un libro contenedor de arcanos secretos.

Confiere conocimientos sobre cualquier arte y ciencia liberal. Puede revelar los secretos de los demás al invocador, e influenciar sus mentes. Es diestro en el don de la telepatía, y tiene la habilidad de instruir al mago en la lectura psicológica de los individuos, en base a su forma de hablar, su comportamiento, su lenguaje corporal, y demás particularidades inherentes de cada persona. Tambien actua como mediador en las relaciones afectivas, e interpersonales.

Dantalion gobierna sobre 36 legiones de espiritus. Es, ante todo, un daemon útil en las labores del auto estudio y auto conocimiento. Puede ayudar a alcanzar estados alterados de la conciencia, y sirve como guía para revelar lugares escondidos de gran poder, o belleza.

Daemon Nocturno

Gobernante: Ziminar

Rango: Duque (Dux)

Legiones: 36

Planeta: Venus (Marte, Pluton)

Elemento: Agua

Direccion: Norte

Metal: Cobre (Hierro, Plutonio)

Color: Verde

Incienso: Sandalo

Correspondente angelical: Haiaiel

Posicion zodiacal, y fechas: 20° a 24° de Piscis. 11 a 15 de Marzo

Tarot: 10 de Copas

Velas: Purpura

Planta: Madreselva

72. Andromalius

El último espíritu lleva por nombre Andromalius, y es uno de los grandes condes de las cortes infernales. Y aparece siempre bajo la forma de un hombre, sosteniendo una gran serpiente siseante entre sus manos.

Tiene por oficio el revelar la identidad de malhechores y ladrones, asi como de recobrar, a quien le pertenezca, cualquier objeto de valor que estos puedan haber hurtado. Descubre también las intenciones malignas de cualquier persona, por muy ocultas que estén, y tiene la potestad para que reciban su justo castigo. Tiene también el poder de revelar secretos, y tesoros ocultos.

Andromalius comanda sobre 36 legiones de espiritus. Y se le conoce como "El observador", ya que es el encargado de espiar, y vigilar los movimientos de los enemigos de los círculos infernales. Reportando de sus actividades directamente a Satan, Andras o Azazel.

Daemon Nocturno

Gobernante: Göap

Rango: Conde (Comes)

Legiones: 36

Planeta: Marte (Jupiter)

Elemento: Fuego (Aire)

Direccion: Sur

Metal: Cobre (Hierro)

Color: Rojo

Incienso: Sangre de drago

Correspondente angelical: Moumiah

Posicion zodiacal, y fechas: 25° a 29° de Piscis. 16 a 20 de Marzo

Tarot: 10 de Copas

Velas: Azul indigo

Planta y animal: Ajenjo, Paloma

Con esto finaliza la descripción de las 72 potestades de las cortes infernales, presididas por Belial, Beleth, Asmoday y Gaap, y que, alguna vez estuvieron selladas en la vasija sagrada de Salomon. Vasija que, una vez rota, liberó sus esencias sobre el mundo, y que, aun al dia de hoy, caminan, secretos y libres, entre nosotros.

"Visita Interiora Tartaros, Rectificando Invenies Occultum Lapidem"

C. Alwar (2016 - 2025)

Bibliografia

- "Lemegeton Clavicula Salomonis" *(Atribuido al Rey Salomón. S. XIV O S. XV)*

- "Goëcia. La clave menor del rey Salomón" (S.L. Mathers & Aleister Crowley. Sociedad para la Propagación de la Verdad Religiosa, Boleskine, Foyers, Inverness. 1904)

- "De Praestigiis Daemonum" Johann Weyer (1577)

- "Clavículas de Salomón" (Traducción de Jorrge Guerra. Editorial Humanitas S.L. Edición 2004)

- "Demonios Goeticos (Goetic Demons)" Traduccion de Samuel Liddell "MacGregor" Mathers para la Golden Dawn (1904)

- "El libro de la magia sagrada de Abramelin (The Book of the Sacred Magic of Abramelin the Mage)" Traduccion de Georg Dehn (2006), autoria atribuida al Rabino Yaakov Moelin

- "Luciferian Goetia" Michael W. Ford, "The luciferian edition" (Houston, Texas, 2003)

- Dr Rudd's 'Liber Malorum Spirituum seu Goetia'. De Harley MS 6483, Harley MS 6482, Sloane MS 3824 and Wellcome MS 3203.

- "Dictionnaire Infenal" Jacques Auguste Simon Collin de Plancy (París, Frania, 1818)

Algunos cuantos datos, y representaciones graficas, han sido extraídas de ensoñaciones lucidas personales, asi como de fragmentos de carácter teísta escritos por la controvertida orden esotérica "Joy of Satan Ministries", y por lo tanto pueden resultar de una naturaleza algo cuestionable para el investigador concienzudo.